

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2003-79956
(P2003-79956A)

(43)公開日 平成15年3月18日(2003.3.18)

(51)Int.Cl.⁷
A 6 3 F 13/12

識別記号

F I
A 6 3 F 13/12

データベース(参考)
B 2 C 0 0 1

審査請求 有 請求項の数16 O L (全 27 頁)

(21)出願番号 特願2001-274890(P2001-274890)

(22)出願日 平成13年9月11日(2001.9.11)

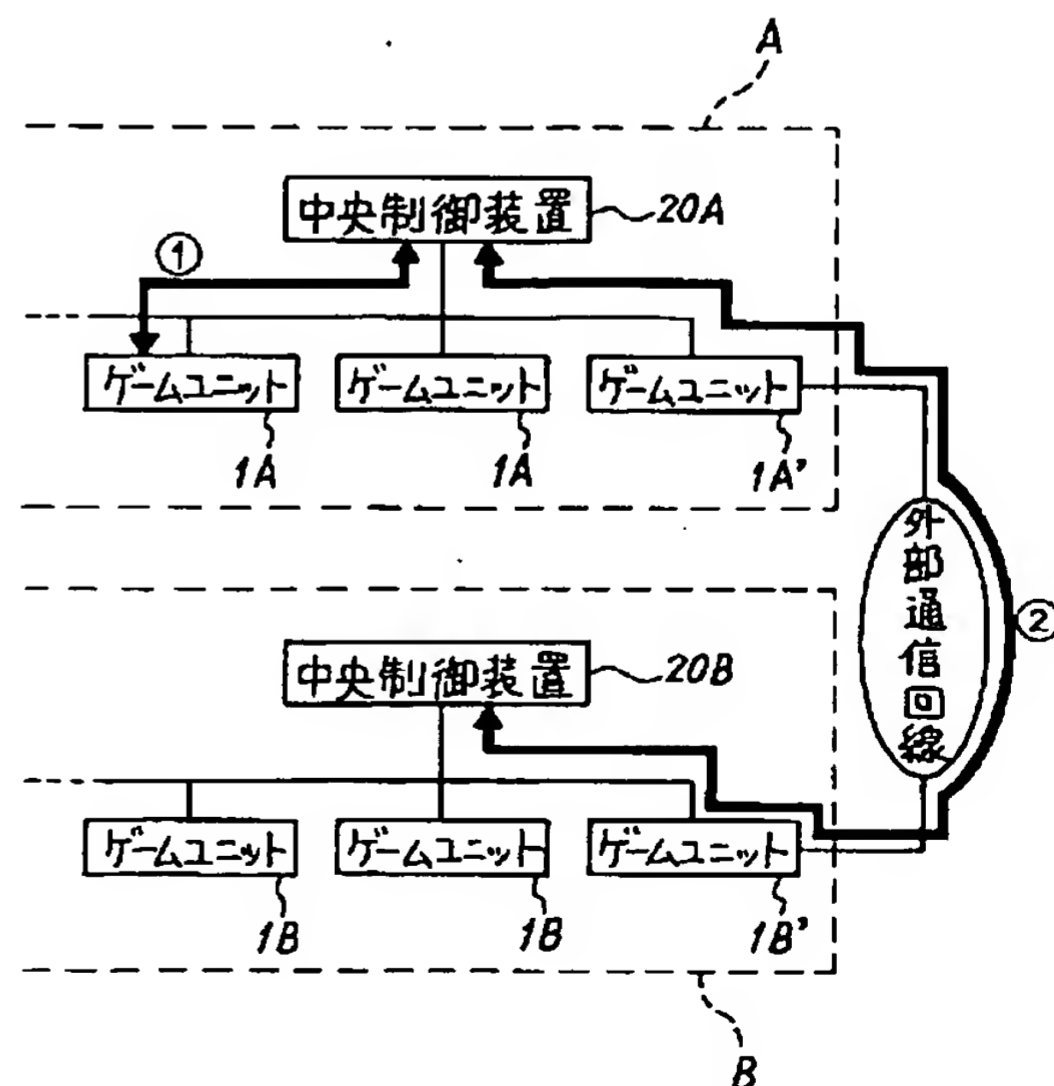
(71)出願人 000105637
コナミ株式会社
東京都千代田区丸の内2丁目4番1号
(72)発明者 楠田 和弘
東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ
株式会社内
(74)代理人 100098626
弁理士 黒田 壽
Fターム(参考) 2C001 AA11 AA14 AA15 BA02 BA05
BB01 BB02 BD02 BD05 CA00
CA01 CA03 CB00 CB01 CB02
CB05 CB08 CC00 CC01 CC08
DA04

(54)【発明の名称】 ゲームシステム、管理装置、ゲームユニット、制御方法及びプログラム

(57)【要約】

【課題】 ゲーム装置に設けられるゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、そのゲーム装置でプレイヤーの要望に十分に答え得るゲーム内容を実行することである。

【解決手段】 各店舗にそれぞれ設置されるメダルゲーム機では、敵モンスターを倒しながら他のプレイヤーの城を占領するという対戦ゲームが実行される。この対戦ゲームで利用される対戦相手の城データは、城に挑戦するプレイヤーがプレイするメダルゲーム機以外の別店舗のメダルゲーム機の城データを利用することもできる。これにより、例えば、各店舗でプレイするプレイヤー間で、他の店舗における城を攻めたり、他の店舗からの攻撃から自分の店舗の城を防衛したりという店舗間で対戦を行うという楽しみ方をプレイヤーに提供することができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、上記管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用して、ゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、上記複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおいて、各ゲーム装置のゲームユニットは、上記ゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置の管理装置に対して送信する利用要求送信手段と、上記管理装置から返信される上記利用要求に係るゲーム情報を受信するゲーム情報受信手段とを有しており、各ゲーム装置の管理装置は、上記管理装置を備えるゲーム装置のゲームユニットから送信される利用要求を受信する利用要求受信手段と、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報を、上記管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段と、上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信手段とを有しており、少なくとも1つのゲーム装置に設けられる第1の管理装置は、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記第1の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、該ゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる第2の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から、該ゲーム情報を取得するゲーム情報取得手段を有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】請求項1のゲームシステムにおいて、上記第1の管理装置のゲーム情報取得手段は、上記第1の管理装置のゲーム情報記録媒体に記録された上記利用要求に係るゲーム情報が利用できないとき、上記第2の管理装置に対して、該ゲーム情報の転送を希望する旨の転送要求を送信する転送要求送信手段と、上記第2の管理装置から転送される上記転送要求に係るゲーム情報を受信する転送情報受信手段とから構成されており、上記第2の管理装置は、上記第1の管理装置から送信される転送要求を受信する転送要求受信手段と、上記転送要求受信手段により受信した転送要求に係るゲーム情報を、上記第2の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該ゲーム情報を、上記第1の管理装置に対して転送するゲーム情報転送手段とを有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】請求項2のゲームシステムにおいて、上記第1の管理装置は、上記第2の管理装置に対して該第2の管理装置を備えるゲーム装置におけるゲームユニットとして認識される仮想のゲームユニットとして機能し、上記第2の管理装置の利用要求受信手段は、該第2の管理装置の転送要求受信手段として機能し、上記第1の管理装置から送信される転送要求を、該第2の管理装置を

備えるゲーム装置におけるゲームユニットから送信される利用要求として受信し、上記第2の管理装置のゲーム情報読出手段及びゲーム情報返信手段は、該第2の管理装置のゲーム情報転送手段として機能し、上記第1の管理装置に対して転送されるゲーム情報を、該第2の管理装置を備えるゲーム装置におけるゲームユニットに対して返信されるゲーム情報として返信することを特徴とするゲームシステム。

【請求項4】請求項1、2又は3のゲームシステムにおいて、上記複数のゲーム装置間におけるデータ通信のための接続は、各ゲーム装置に設けられるゲームユニット間をデータ通信可能に接続するものであることを特徴とするゲームシステム。

【請求項5】ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、上記管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用して、ゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、上記複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおいて、各ゲーム装置のゲームユニットは、上記ゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の第1の利用要求を、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置の管理装置に対して送信する第1利用要求送信手段と、上記管理装置から返信される上記第1の利用要求に係るゲーム情報を受信する第1ゲーム情報受信手段とを有しており、各ゲーム装置の管理装置は、上記管理装置を備えるゲーム装置のゲームユニットから送信される第1の利用要求を受信する第1利用要求受信手段と、上記第1利用要求受信手段により受信した第1の利用要求に係るゲーム情報を、上記管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段と、上記第1の利用要求に係るゲーム情報を、該第1の利用要求の送信元となるゲームユニットに返信する第1ゲーム情報返信手段とを有しており、少なくとも1つのゲーム装置に設けられる第1の管理装置は、上記第1利用要求受信手段により受信した第1の利用要求に係るゲーム情報が、上記第1の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、該第1の利用要求の送信元となるゲームユニットに、該ゲーム情報を利用できない旨の利用不可情報を返信する利用不可情報返信手段を有しており、上記第1の利用要求を送信したゲームユニットは、上記第1の管理装置から返信される利用不可情報を受信する利用不可情報受信手段と、上記利用不可情報受信手段により利用不可情報を受信したとき、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる第2の管理装置に対して、上記第1の利用要求に係るゲーム情報の利用を希望する旨の第2の利用要求を送信する第2利用要求送信手段と、上記第2の管理装置から返信される上記第2の利用要求に係るゲーム情報を受信する第2ゲーム情報受信手段とを有しており、上記第2の管理装置は、

上記第1の管理装置から利用不可情報を受信したゲームユニットから送信される第2の利用要求を受信する第2利用要求受信手段と、上記第2利用要求受信手段により受信した第2の利用要求に係るゲーム情報を、上記第2の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該ゲーム情報を、該第2の利用要求の送信元となるゲームユニットに返信する第2ゲーム情報返信手段とを有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項6】請求項1、2、3、4又は5のゲームシステムにおいて、各ゲーム装置は、上記ゲームシステムを構成する全てのゲーム装置でゲームを行うプレイヤーをそれぞれ特定するためのプレイヤー特定情報を受け取るプレイヤー特定情報受取手段を有し、上記プレイヤー特定情報は、各ゲーム装置でゲームを行うプレイヤーをゲーム装置ごとにそれぞれ特定するための装置別プレイヤー特定情報と、プレイヤーがゲームを行っているゲーム装置をそれぞれ特定するための装置特定情報とを組み合わせたものであることを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】請求項1、2、3、4、5又は6のゲームシステムにおいて、上記第2の管理装置を備えるゲーム装置を複数備えており、上記第2の管理装置に対して利用要求を送信する第1の管理装置又はゲームユニットは、全ての第2の管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報をそれぞれ特定するためのゲーム情報特定情報を記憶するゲーム情報特定情報記憶手段を有し、上記ゲーム情報特定情報は、各第2の管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報をゲーム装置ごとにそれぞれ特定するための装置別ゲーム情報特定情報と、各ゲーム情報をそれぞれ記録するゲーム情報記録媒体を有する第2の管理装置をそれぞれ特定するための装置特定情報とを組み合わせたものであることを特徴とするゲームシステム。

【請求項8】ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置において、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を受信する利用要求受信手段と、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記ゲーム情報記録媒体の中から利用できるとき、該ゲーム情報を該ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段と、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記ゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、上記管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置のゲーム情報記録媒体の中から該ゲーム情報を取得するゲーム情報取得手段と、上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信手段とを有することを特徴とする管理装置。

【請求項9】ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置において、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を受信する利用要求受信手段と、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報を、上記ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段と、上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信手段と、上記管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置から送信される、ゲーム情報の転送を希望する旨の転送要求を受信する転送要求受信手段と、上記転送要求受信手段により受信した転送要求に係るゲーム情報を、上記ゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該ゲーム情報を、該転送要求の送信元となるゲーム装置に対して転送するゲーム情報転送手段とを有することを特徴とする管理装置。

20 【請求項10】ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置を備えるゲーム装置に設けられ、該ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットにおいて、上記ゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の第1の利用要求を、上記管理装置に対して送信する第1利用要求送信手段と、上記管理装置から返信される上記第1の利用要求に係るゲーム情報を受信する第1ゲーム情報受信手段と、上記管理装置から返信される、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録された上記第1の利用要求に係るゲーム情報が利用できない旨の利用不可情報を受信する利用不可情報受信手段と、上記利用不可情報受信手段により利用不可情報を受信したとき、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置に対して、上記第1の利用要求に係るゲーム情報の利用を希望する旨の第2の利用要求を送信する第2利用要求送信手段と、上記別のゲーム装置に設けられる第2の管理装置から返信される上記第2の利用要求に係るゲーム情報を受信する第2ゲーム情報受信手段とを有することを特徴とするゲームユニット。

40 【請求項11】ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、該複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおける少なくとも1つのゲーム装置に設けられる管理装置の制御方法において、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を、該ゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられる管理装置が受信する利用要求受信工程と、上記利用要求受信工程で受信した利用要

求に係るゲーム情報が、該利用要求を受信した管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できる時、該管理装置が、該ゲーム情報を該ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出工程と、上記利用要求受信工程で受信した利用要求に係るゲーム情報が、該利用要求を受信した管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、該管理装置が、該管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置のゲーム情報記録媒体の中から該ゲーム情報を取得するゲーム情報取得工程と、上記ゲーム情報読出工程又は上記ゲーム情報取得工程で得たゲーム情報を、上記利用要求を受信した管理装置が、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信工程とを有することを特徴とする制御方法。

【請求項12】ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、該複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおける少なくとも1つのゲーム装置に設けられる管理装置の制御方法において、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を、該ゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられる管理装置が受信する利用要求受信工程と、上記利用要求受信工程で受信した利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求を受信した管理装置が、該管理装置に設けられるゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出工程と、上記ゲーム情報読出工程で読み出したゲーム情報を、上記利用要求を受信した管理装置が、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信工程と、少なくとも1つのゲーム装置に設けられる管理装置が、該ゲーム装置とは別のゲーム装置から送信される、ゲーム情報の転送を希望する旨の転送要求を受信する転送要求受信工程と、上記転送要求受信工程で受信した転送要求に係るゲーム情報を、該転送要求を受信した管理装置に設けられるゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該管理装置が、該ゲーム情報を該転送要求の送信元となるゲーム装置に対して転送するゲーム情報転送工程とを有することを特徴とする制御方法。

【請求項13】ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、該複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおける少なくとも1つのゲーム装置に設けられるゲームユニットの制御方法において、上記ゲームユニットが、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の第1の利用要求を、該ゲームユニットを備

えるゲーム装置に設けられる管理装置に対して送信する第1利用要求送信工程と、上記第1の利用要求を受信した管理装置から返信される該第1の利用要求に係るゲーム情報を、該第1の利用要求を送信したゲームユニットが受信する第1ゲーム情報受信工程と、上記第1の利用要求を受信した管理装置から返信される、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録された該第1の利用要求に係るゲーム情報が利用できない旨の利用不可情報を、該第1の利用要求を送信したゲームユニットが受信する利用不可情報受信工程と、上記利用不可情報受信工程で利用不可情報を受信したとき、上記利用不可情報を受信したゲームユニットを備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置に対して、該ゲームユニットが、上記第1の利用要求に係るゲーム情報の利用を希望する旨の第2の利用要求を送信する第2利用要求送信工程と、上記第2の利用要求を受信した管理装置から返信される該第2の利用要求に係るゲーム情報を、該第2の利用要求を送信したゲームユニットが受信する第2ゲーム情報受信工程とを有することを特徴とする制御方法。

【請求項14】ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置のコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を受信する利用要求受信手段、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記ゲーム情報記録媒体の中から利用できる時、該ゲーム情報を該ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記ゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、上記管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置のゲーム情報記録媒体の中から該ゲーム情報を取得するゲーム情報取得手段、及び上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項15】ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置のコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を受信する利用要求受信手段、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報を、上記ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段、上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲーム

ユニットに返信するゲーム情報返信手段、上記管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置から送信される、ゲーム情報の転送を希望する旨の転送要求を受信する転送要求受信手段、及び上記転送要求受信手段により受信した転送要求に係るゲーム情報を、上記ゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該ゲーム情報を、該転送要求の送信元となるゲーム装置に対して転送するゲーム情報転送手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項16】ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置を備えるゲーム装置に設けられ、該ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットのコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記ゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の第1の利用要求を、上記管理装置に対して送信する第1利用要求送信手段、上記管理装置から返信される上記第1の利用要求に係るゲーム情報を受信する第1ゲーム情報受信手段、上記管理装置から返信される、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録された上記第1の利用要求に係るゲーム情報が利用できない旨の利用不可情報を受信する利用不可情報受信手段、上記利用不可情報受信手段により利用不可情報を受信したとき、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置に対して、上記第1の利用要求に係るゲーム情報の利用を希望する旨の第2の利用要求を送信する第2利用要求送信手段、及び上記別のゲーム装置に設けられる第2の管理装置から返信される上記第2の利用要求に係るゲーム情報を受信する第2ゲーム情報受信手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、その管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用して、ゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、上記複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステム、このゲームシステムを構成する管理装置及びゲームユニット、これら管理装置及びゲームユニットによる制御方法及びこれらのコンピュータを機能させるためのプログラムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】ゲームセンタ等の店舗に設置されるアーケードゲーム機などにおいては、プレイヤーの要望に応えるため、種々のゲームが提供されている。プレイヤーの要望は、ゲーム内容の高度化、複雑化を招き、そのゲーム内容を実現するためのデータやプログラム等のゲーム情報の情報量が増加する傾向にある。このため、ゲーム情報の情報量増加に対応するための方策が望まれる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところが、ゲーム情報の情報量の増加に対応するために、そのゲーム情報を記録するROM等（ゲーム情報記録媒体）の記録容量を増やす場合でも、技術面から、その記録容量には限界がある。また、比較的記録容量の大きいROMは高価であるため、ゲーム装置の製造コストが高騰する。従って、技術面及びコスト面から、ゲーム情報の情報量が制限されることもある。このため、従来では、そのゲーム情報の情報量の制限により、ゲーム装置で実行されるゲーム内容が制限されることが多く、プレイヤーの要望に十分に応えることが困難であるという問題があった。

【0004】本発明は、上記問題に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、ゲーム装置に設けられるゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、そのゲーム装置でプレイヤーの要望に十分に迎え得るゲーム内容を実行することが可能なゲームシステム、管理装置、ゲームユニット、制御方法及びプログラムを提供することである。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、請求項1の発明は、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、上記管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用して、ゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、上記複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおいて、各ゲーム装置のゲームユニットは、上記ゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置の管理装置に対して送信する利用要求送信手段と、上記管理装置から返信される上記利用要求に係るゲーム情報を受信するゲーム情報受信手段とを有しており、各ゲーム装置の管理装置は、上記管理装置を備えるゲーム装置のゲームユニットから送信される利用要求を受信する利用要求受信手段と、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報を、上記管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段と、上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信手段とを有しており、少なくとも1つのゲーム装置に設けられる第1の管理装置は、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記第1の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、該ゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる第2の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から、該ゲーム情報を取得するゲーム情報取得手段を有することを特徴とするものである。

【0006】このゲームシステムは、互いにデータ通信可能に接続された複数のゲーム装置から構成され、これ

らゲーム装置は、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、その管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えている。このゲームシステムでは、プレイヤーは、個々のゲーム装置のゲームユニットにおいて、上記ゲーム装置の管理装置から得るゲーム情報を利用したゲームを行うことができる。具体的には、プレイヤーが使用するゲームユニットは、ゲーム情報を利用したゲームを行うとき、利用要求送信手段により、そのゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を、上記ゲーム装置の管理装置に対して送信する。この利用要求は、上記ゲーム装置の管理装置の利用要求受信手段により受信され、その管理装置では、その利用要求に係るゲーム情報を、ゲーム情報読出手段により、上記管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出す。読み出したゲーム情報は、ゲーム情報返信手段により、その利用要求の送信元となるゲームユニットに返信され、そのゲームユニットでは、これをゲーム情報受信手段により受信する。これにより、ゲームユニットのゲーム進行手段は、そのゲーム情報を利用したゲームを進行し、そのゲームユニットでプレイするプレイヤーは、そのゲーム情報を利用したゲームを行うことができる。ここで、ゲーム情報とは、ゲームユニットでのゲームに利用されるものであって管理装置により管理される情報であり、例えば、プレイヤーの保存情報、あるいは、ゲーム中に登場するキャラクタの情報や、そのゲーム中の仮想のゲームフィールドの情報などが挙げられる。本ゲームシステムを構成する各ゲーム装置は、それぞれ、異なる店舗に設置することができ、それぞれの店舗で、プレイヤーは、各ゲーム装置でゲームを楽しむことができる。

【0007】ここで、本ゲームシステムを構成する少なくとも1つのゲーム装置に設けられる管理装置（第1の管理装置）は、上記管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないゲーム情報についての利用要求を受信したとき、ゲーム情報取得手段により、上記ゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置（第2の管理装置）のゲーム情報記録媒体の中から、そのゲーム情報を取得する。すなわち、利用要求に係るゲーム情報が、第1の管理装置のゲーム情報記録媒体の中になかったり、既に他人に利用されていて利用できない状態にありたりしたとき、その第1の管理装置は、別のゲーム装置から、その利用要求に係るゲーム情報を取得することができる。よって、プレイヤーのゲーム中に利用可能な全てのゲーム情報を、そのプレイヤーがプレイする第1の管理装置を備えるゲーム装置に保持しておく必要がなくなる。よって、その第1の管理装置を備えるゲーム装置でのゲームで利用可能なゲーム情報を、本ゲームシステムを構成する他のゲーム装置に分散して保持しておくことで、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情

報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することができる。

【0008】また、本ゲームシステムを利用することで、今までにないゲーム内容をプレイヤーに提供することも可能になる。例えば、各ゲーム装置を全国の店舗にそれぞれ設置し、各店舗に設置されたゲーム装置間で、互いのゲーム装置が保持するゲーム情報であるゲームフィールドを取り合う対戦型の陣取りゲーム等を実現することも可能になる。この場合、各地域に住むプレイヤーが協力して、他の地域にあるゲーム装置のゲームフィールドを占領したり、自分の地域におけるゲーム装置のゲームフィールドを防衛したりするという、個人対個人という対戦ゲームではなく、全国の地域対地域という対戦ゲームを実現することができる。

【0009】また、請求項2の発明は、請求項1のゲームシステムにおいて、上記第1の管理装置のゲーム情報取得手段は、上記第1の管理装置のゲーム情報記録媒体に記録された上記利用要求に係るゲーム情報が利用できないとき、上記第2の管理装置に対して、該ゲーム情報の転送を希望する旨の転送要求を送信する転送要求送信手段と、上記第2の管理装置から転送される上記転送要求に係るゲーム情報を受信する転送情報受信手段とから構成されており、上記第2の管理装置は、上記第1の管理装置から送信される転送要求を受信する転送要求受信手段と、上記転送要求受信手段により受信した転送要求に係るゲーム情報を、上記第2の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該ゲーム情報を、上記第1の管理装置に対して転送するゲーム情報転送手段とを有することを特徴とするものである。

【0010】このゲームシステムにおいては、第1の管理装置のゲーム情報取得手段により別のゲーム装置からゲーム情報を取得するとき、まず、転送要求送信手段により、別のゲーム装置に設けられる第2の管理装置に対して、そのゲーム情報の転送を希望する旨の転送要求を送信する。この転送要求は、第2の管理装置の転送要求受信手段により受信され、第2の管理装置は、ゲーム情報転送手段により、その転送要求に係るゲーム情報を上記第2の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出し、そのゲーム情報を、第1の管理装置に対して転送する。転送されたゲーム情報は、第1の管理装置の転送情報受信手段により受信され、第1の管理装置は、ゲームユニットからの利用要求に係るゲーム情報を取得することができる。

【0011】また、請求項3の発明は、請求項2のゲームシステムにおいて、上記第1の管理装置は、上記第2の管理装置に対して該第2の管理装置を備えるゲーム装置におけるゲームユニットとして認識される仮想のゲームユニットとして機能し、上記第2の管理装置の利用要求受信手段は、該第2の管理装置の転送要求受信手段として機能し、上記第1の管理装置から送信される転送要

求を、該第2の管理装置を備えるゲーム装置におけるゲームユニットから送信される利用要求として受信し、上記第2の管理装置のゲーム情報読出手段及びゲーム情報返信手段は、該第2の管理装置のゲーム情報転送手段として機能し、上記第1の管理装置に対して転送されるゲーム情報を、該第2の管理装置を備えるゲーム装置におけるゲームユニットに対して返信されるゲーム情報として返信することを特徴とするものである。

【0012】このゲームシステムにおける第2の管理装置では、ゲームユニットからの利用要求を受信するための利用要求受信手段が、第1の管理装置からの転送要求を受信する転送要求受信手段として機能し、また、利用要求に係るゲーム情報をゲーム情報記録媒体から読み出し、これをゲームユニットに返信するゲーム情報読出手段及びゲーム情報返信手段が、その転送要求に係るゲーム情報を、第1の管理装置に転送するためのゲーム情報転送手段として機能する。すなわち、第2の管理装置では、第1の管理装置からの転送要求を、ゲームユニットからの利用要求として受信し、その転送要求に係るゲーム情報を、ゲームユニットに返信するのと同様に、第1の管理装置に転送する。このような構成により、転送要求を受ける第2の管理装置は、その転送要求の送信元である第1の管理装置を仮想のゲームユニットとして認識して処理を行うことが可能となる。よって、第2の管理装置を備えるゲーム装置でのゲームで使用される通常の手段を用いて、第1の管理装置からの転送要求に対する処理を行うことができる。

【0013】また、第1の管理装置を仮想のゲームユニットとして認識して処理することで、第2の管理装置で管理されるゲーム情報のセキュリティ上の問題を低減することが可能となる。すなわち、本ゲームシステムでは、構成上、別のゲーム装置の第1の管理装置から、第2の管理装置に対してアクセスがなされることになる。各ゲーム装置を全国に分散して配置する場合、専用の通信回線を新たに敷設することはコスト面から困難であるため、一般の通信回線を利用することになる。この場合、第1の管理装置以外の外部から、第2の管理装置に不正アクセスされるおそれがあり、外部からのアクセスに対するセキュリティ機能を施す必要がある。ここで、本ゲームシステムにおいては、第2の管理装置が第1の管理装置を仮想のゲームユニットとして認識するので、通常のゲーム時において第2の管理装置がゲームユニットからアクセスを受ける際のセキュリティ機能の少なくとも一部を流用することが可能となる。よって、第2の管理装置に対して、全く新しいセキュリティ機能を施す場合に比べて、比較的容易にかつ低コストで、外部からのアクセスに対するセキュリティ機能を施すことが可能となる。

【0014】また、請求項4の発明は、請求項1、2又は3のゲームシステムにおいて、上記複数のゲーム装置

間におけるデータ通信のための接続は、各ゲーム装置に設けられるゲームユニット間をデータ通信可能に接続するものであることを特徴とするものである。

【0015】このゲームシステムにおいては、各ゲーム装置に設けられるゲームユニット間をデータ通信可能に接続し、複数のゲーム装置間をデータ通信可能に接続している。第1の管理装置と第2の管理装置との間を直接接続する場合には、従来から存在する管理装置の構成を変更する必要が生じるが、セキュリティ等の関係で、管理装置の構成を変更するのは望ましくない。そこで、本ゲームシステムでは、ゲームユニット間を接続することで、ゲーム装置間を接続し、第1の管理装置と第2の管理装置との間の通信を行うことを可能としている。ゲームユニットと管理装置との間は、通常のゲーム時にゲーム情報を通信するための接続が確立されているので、ゲームユニットの構成を変更すれば、管理装置の構成に変更を加えずに、複数のゲーム装置における各管理装置間のデータ通信を実現することが可能となる。

【0016】また、請求項5の発明は、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、上記管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用して、ゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、上記複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおいて、各ゲーム装置のゲームユニットは、上記ゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の第1の利用要求を、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置の管理装置に対して送信する第1利用要求送信手段と、上記管理装置から返信される上記第1の利用要求に係るゲーム情報を受信する第1ゲーム情報受信手段とを有しており、各ゲーム装置の管理装置は、上記管理装置を備えるゲーム装置のゲームユニットから送信される第1の利用要求を受信する第1利用要求受信手段と、上記第1利用要求受信手段により受信した第1の利用要求に係るゲーム情報を、上記管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段と、上記第1の利用要求に係るゲーム情報を、該第1の利用要求の送信元となるゲームユニットに返信する第1ゲーム情報返信手段とを有しており、少なくとも1つのゲーム装置に設けられる第1の管理装置は、上記第1利用要求受信手段により受信した第1の利用要求に係るゲーム情報が、上記第1の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、該第1の利用要求の送信元となるゲームユニットに、該ゲーム情報を利用できない旨の利用不可情報を返信する利用不可情報返信手段を有しており、上記第1の利用要求を送信したゲームユニットは、上記第1の管理装置から返信される利用不可情報を受信する利用不可情報受信手段と、上記利用不可情報受信手段により利用不可情報を受信したとき、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に

設けられる第2の管理装置に対して、上記第1の利用要求に係るゲーム情報の利用を希望する旨の第2の利用要求を送信する第2利用要求送信手段と、上記第2の管理装置から返信される上記第2の利用要求に係るゲーム情報を受信する第2ゲーム情報受信手段とを有しており、上記第2の管理装置は、上記第1の管理装置から利用不可情報を受信したゲームユニットから送信される第2の利用要求を受信する第2利用要求受信手段と、上記第2利用要求受信手段により受信した第2の利用要求に係るゲーム情報を、上記第2の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該ゲーム情報を、該第2の利用要求の送信元となるゲームユニットに返信する第2ゲーム情報返信手段とを有することを特徴とするものである。

【0017】上述した請求項1乃至4のゲームシステムでは、ゲームユニットからの利用要求に係るゲーム情報が、利用要求の送信先である第1の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、その第1の管理装置が別のゲーム装置の第2管理装置から、そのゲーム情報を取得し、これをゲームユニットに返信するものであった。一方、請求項5のゲームシステムでは、ゲーム

20 ユニットからの利用要求に係るゲーム情報が、利用要求の送信先である第1の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、そのゲームユニットが別のゲーム装置の第2管理装置から、そのゲーム情報を取得する。具体的には、プレイヤーが使用するゲームユニットは、ゲーム情報を利用したゲームを行うとき、まず、上記請求項1乃至4のゲームシステムと同様に、第1利用要求送信手段により、そのゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求（第1の利用要求）を、上記ゲーム装置の管理装置（第1の管理装置）に対して送信する。そして、この第1の利用要求に係るゲーム情報が、上記第1の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、その第1の利用要求の送信元となるゲームユニットに、利用不可情報返信手段により、そのゲーム情報を利用できない旨の利用不可情報が返信される。この利用不可情報が、第1の利用要求を送信したゲームユニットの利用不可情報受信手段により受信されると、そのゲームユニットは、第2利用要求送信手段により、別のゲーム装置に設けられる第2の管理装置に対して、そのゲーム情報の利用を希望する旨の第2の利用要求を送信する。この第2の利用要求は、第2の管理装置の第2利用要求受信手段により受信され、第2の管理装置は、第2ゲーム情報返信手段により、その第2の利用要求に係るゲーム情報を、上記第2の管理装置のゲーム情報記録媒体の中から読み出し、これを第2の利用要求の送信元となるゲームユニットに返信する。返信されたゲーム情報は、第2の利用要求の送信元であるゲームユニットの第2ゲーム情報受信手段により受信され、そのゲームユニットのゲーム進行手段は、そのゲーム情報を利用したゲームを進行する。

【0018】このように、第1の管理装置が別のゲーム装置の第2の管理装置からゲーム情報を取得するのではなく、ゲームユニット自らが別のゲーム装置の第2の管理装置からゲーム情報を取得する構成とすることで、別のゲーム装置からゲーム情報を取得するための構成を、第1の管理装置に新たに設ける必要がなくなる。上述のように、セキュリティ等の関係で管理装置の構成を変更するのは望ましくないが、本ゲームシステムによれば、ゲームユニットの構成を変更すれば、第1の管理装置の構成に変更を加えずに、別のゲーム装置からゲーム情報を取得することが可能となる。

【0019】また、請求項6の発明は、請求項1、2、3、4又は5のゲームシステムにおいて、各ゲーム装置は、上記ゲームシステムを構成する全てのゲーム装置でゲームを行うプレイヤーをそれぞれ特定するためのプレイヤー特定情報を受け取るプレイヤー特定情報受取手段を有し、上記プレイヤー特定情報は、各ゲーム装置でゲームを行うプレイヤーをゲーム装置ごとにそれぞれ特定するための装置別プレイヤー特定情報と、プレイヤーがゲームを行っているゲーム装置をそれぞれ特定するための装置特定情報とを組み合わせたものであることを特徴とするものである。

【0020】このゲームシステムにおいて、各ゲーム装置は、プレイヤー特定情報受取手段により、そのゲームユニットでゲームを行うプレイヤーのプレイヤー特定情報を受け取る。このプレイヤー特定情報は、本ゲームシステムを構成する全てのゲーム装置でゲームを行うプレイヤーについて、それぞれ別個のものである。よって、このプレイヤー特定情報を用いれば、プレイヤーが本システムを構成するどのゲーム装置でゲームを行っても、そのプレイヤーを認識でき、プレイヤーごとに特定の処理を行うことが可能となる。例えば、ゲームの続きを行うためのプレイヤーの保存データが、そのプレイヤーがゲームを行ったゲーム装置に保存されている場合、そのプレイヤーが自分の保存データが保存されているゲーム装置とは異なる別のゲーム装置でゲームを行うとき、その別のゲーム装置でその保存データを利用してゲームの続きを行う処理をすることも考えられる。この場合であっても、本ゲームシステムでは、その別のゲーム装置でプレイヤーを認識できるので、そのプレイヤーの保存データを取得することが可能となる。ここで、本ゲームシステムにおいては、プレイヤー特定情報として、各ゲーム装置でゲームを行うプレイヤーをゲーム装置ごとにそれぞれ特定するための装置別プレイヤー特定情報と、プレイヤーがゲームを行っているゲーム装置をそれぞれ特定するための装置特定情報とを組み合わせたものを利用する。これにより、プレイヤーに対してゲーム装置ごとに重複したプレイヤー特定情報を付与しても、装置特定情報と組み合わせることで、本システム全体からでもプレイヤーを特定することができる。このように、プレイ

ヤー特定情報を、装置別プレイヤー特定情報と装置特定情報を組み合わせて構成することで、新規プレイヤーに対して新しいプレイヤー特定情報を付与する際の処理が、本ゲームシステム全体で一元管理する場合に比べて容易になる。具体的に説明すると、新規プレイヤーが、あるゲーム装置でゲームを行うとき、その新規プレイヤーを特定するための新しいプレイヤー特定情報を付与しなければならないが、本ゲームシステムが多数のゲーム装置から構成される場合、システム全体で一元管理していると、例えば、互いに別個のゲーム装置ではば同時にプレイヤー特定情報を付与する場合も想定され、このような場合、ゲーム装置間で重複しないようにプレイヤー特定情報を付与する処理が複雑化する。しかし、本ゲームシステムでは、ゲーム装置単位で重複しないように装置別プレイヤー特定情報を付与すれば、システム全体から見てプレイヤー特定情報が重複することがないので、プレイヤー特定情報を付与する処理を簡素化することができる。

【0021】また、請求項7の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のゲームシステムにおいて、上記第2の管理装置を備えるゲーム装置を複数備えており、上記第2の管理装置に対して利用要求を送信する第1の管理装置又はゲームユニットは、全ての第2の管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報をそれぞれ特定するためのゲーム情報特定情報を記憶するゲーム情報特定情報記憶手段を有し、上記ゲーム情報特定情報は、各第2の管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報をゲーム装置ごとにそれぞれ特定するための装置別ゲーム情報特定情報と、各ゲーム情報をそれぞれ記録するゲーム情報記録媒体を有する第2の管理装置をそれぞれ特定するための装置特定情報とを組み合わせたものであることを特徴とするものである。

【0022】このゲームシステムにおいては、第2の管理装置に対して利用要求を送信する第1の管理装置又はゲームユニットは、ゲーム情報特定情報記憶手段に、ゲーム情報を特定するためのゲーム情報特定情報を記憶している。このゲーム情報特定情報は、本ゲームシステムを構成する全ての第2の管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報について、それぞれ別個のものである。よって、このゲーム情報特定情報を用いれば、利用要求の送信元である第1の管理装置又はゲームユニットは、どのゲーム情報がどの第2の管理装置に保存されているかを認識でき、利用要求に係るゲーム情報を効率的に取得することが可能となる。ここで、本ゲームシステムにおいては、ゲーム情報特定情報として、各第2の管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報をゲーム装置ごとにそれぞれ特定するための装置別ゲーム情報特定情報と、各ゲーム情報をそれぞれ記録するゲーム情報記録媒体を有する第2の管理装置をそれぞれ特定するための装置特定情報とを組み合わせたものを利

用する。これにより、ゲーム情報に対してゲーム装置ごとに重複したゲーム情報特定情報を付与しても、装置特定情報と組み合わせることで、本システム全体からでもゲーム情報を特定することができる。このように、ゲーム情報特定情報を、装置別ゲーム情報特定情報と装置特定情報を組み合わせて構成することで、本ゲームシステムを構成するゲーム装置で使用するデータを共通化できる。具体的に説明すると、本ゲームシステムを構築するためには、第2の管理装置として機能する管理装置を備えるゲーム装置が有するゲーム情報について、それぞれ別個のゲーム情報特定情報を付与しなければならないが、各ゲーム装置のデータ構造が互いに異なるものとなる。しかし、本ゲームシステムでは、第2の管理装置として機能する管理装置を備える全てのゲーム装置のゲーム情報について、同じ装置別ゲーム情報特定情報を付与しても、システム全体から見てゲーム情報特定情報が重複することがない。すなわち、本ゲームシステムを構成するゲーム装置で使用する装置特定情報以外のデータを共通化することが可能となる。また、上述のようにゲーム情報特定情報を装置別ゲーム情報特定情報と装置特定情報を組み合わせて構成することは、セキュリティ機能を強化することにもつながる。すなわち、本ゲームシステムは、複数のゲーム装置をデータ通信可能に接続しなければならないが、各ゲーム装置が全国に広く分散して設置されるような場合、コスト面から見ても、本ゲームシステムを構成するネットワーク外からのアクセスが比較的容易な公衆電話回線などの通信媒体を介して接続することになる。この場合、第2の管理装置内のゲーム情報が外部からの不正アクセスによって壊されたり改変されたりしないように、セキュリティ機能を強化することが重要である。ここで、本ゲームシステムでは、ゲーム情報特定情報を装置別ゲーム情報特定情報と装置特定情報を組み合わせているので、そのゲーム情報特定情報により特定されるゲーム情報にアクセスするとき、不正アクセス者に装置別ゲーム情報特定情報が漏洩しただけでは、アクセス先の装置特定情報が分からず、ゲーム情報特定情報が分からないため、不正アクセス者にゲーム情報特定情報が漏洩する危険性が少なくなる。

【0023】また、請求項8の発明は、ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置において、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を受信する利用要求受信手段と、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記ゲーム情報記録媒体の中から利用できるとき、該ゲーム情報を該ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段と、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記ゲー

ム情報記録媒体の中から利用できないとき、上記管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置のゲーム情報記録媒体の中から該ゲーム情報を取得するゲーム情報取得手段と、上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信手段とを有することを特徴とするものである。

【0024】この管理装置においては、上記請求項1のゲームシステムにおける第1の管理装置としての役割を果たすことができるので、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することが可能となる。

【0025】また、請求項9の発明は、ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置において、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を受信する利用要求受信手段と、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報を、上記ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段と、上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信手段と、上記管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置から送信される、ゲーム情報の転送を希望する旨の転送要求を受信する転送要求受信手段と、上記転送要求受信手段により受信した転送要求に係るゲーム情報を、上記ゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該ゲーム情報を、該転送要求の送信元となるゲーム装置に対して転送するゲーム情報転送手段とを有することを特徴とするものである。

【0026】この管理装置においては、上記請求項2及び請求項5のゲームシステムにおける第2の管理装置としての役割を果たすことができるので、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することが可能となる。特に、本管理装置を、請求項5のゲームシステムにおける第2の管理装置として用いれば、第1の管理装置の構成に変更を加えずに、別のゲーム装置からゲーム情報を取得することが可能なゲームシステムを実現することが可能となる。

【0027】また、請求項10の発明は、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置を備えるゲーム装置に設けられ、該ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットにおいて、上記ゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の第1の利用要求を、上記管理装置に対して送信する第1利用要求送信手段と、上記管理装置から返信される上記第1の利用要求に係るゲーム情報を受信する第1ゲーム情報受信手段と、上記管理装置か

ら返信される、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録された上記第1の利用要求に係るゲーム情報が利用できない旨の利用不可情報を受信する利用不可情報受信手段と、上記利用不可情報受信手段により利用不可情報を受信したとき、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置に対して、上記第1の利用要求に係るゲーム情報の利用を希望する旨の第2の利用要求を送信する第2利用要求送信手段と、上記別のゲーム装置に設けられる第2の管理装置から返信される上記第2の利用要求に係るゲーム情報を受信する第2ゲーム情報受信手段とを有することを特徴とするものである。

【0028】このゲームユニットにおいては、上記請求項5のゲームシステムを構成するゲーム装置のゲームユニットとしての役割を果たすことができるので、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することが可能となるとともに、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置の管理装置の構成に変更を加えずに、別のゲーム装置からゲーム情報を取得することが可能なゲームシステムを実現することが可能となる。

【0029】また、請求項11の発明は、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、該複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおける少なくとも1つのゲーム装置に設けられる管理装置の制御方法において、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を、該ゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられる管理装置が受信する利用要求受信工程と、上記利用要求受信工程で受信した利用要求に係るゲーム情報が、該利用要求を受信した管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できるとき、該管理装置が、該ゲーム情報を該ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出工程と、上記利用要求受信工程で受信した利用要求に係るゲーム情報が、該利用要求を受信した管理装置のゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、該管理装置が、該管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置のゲーム情報記録媒体の中から該ゲーム情報を取得するゲーム情報取得工程と、上記ゲーム情報読出工程又は上記ゲーム情報取得工程で得たゲーム情報を、上記利用要求を受信した管理装置が、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信工程とを有することを特徴とするものである。

【0030】この制御方法においては、上記請求項8の管理装置がもつ各手段と同様の処理を実行することができるので、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現す

ることが可能となる。

【0031】また、請求項12の発明は、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、該複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおける少なくとも1つのゲーム装置に設けられる管理装置の制御方法において、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を、該ゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられる管理装置が受信する利用要求受信工程と、上記利用要求受信工程で受信した利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求を受信した管理装置が、該管理装置に設けられるゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出工程と、上記ゲーム情報読出工程で読み出したゲーム情報を、上記利用要求を受信した管理装置が、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信工程と、少なくとも1つのゲーム装置に設けられる管理装置が、該ゲーム装置とは別のゲーム装置から送信される、ゲーム情報の転送を希望する旨の転送要求を受信する転送要求受信工程と、上記転送要求受信工程で受信した転送要求に係るゲーム情報を、該転送要求を受信した管理装置に設けられるゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該管理装置が、該ゲーム情報を該転送要求の送信元となるゲーム装置に対して転送するゲーム情報転送工程とを有することを特徴とするものである。

【0032】この制御方法においては、上記請求項9の管理装置がもつ各手段と同様の処理を実行することができるので、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することが可能となる。特に、本制御方法を実現する管理装置を、請求項5のゲームシステムにおける第2の管理装置として用いれば、第1の管理装置の構成に変更を加えずに、別のゲーム装置からゲーム情報を取得することが可能なゲームシステムを実現することが可能となる。

【0033】また、請求項13の発明は、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置と、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録されたゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットとを備えた複数のゲーム装置からなり、該複数のゲーム装置がデータ通信可能に接続されたゲームシステムにおける少なくとも1つのゲーム装置に設けられるゲームユニットの制御方法において、上記ゲームユニットが、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の第1の利用要求を、該ゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられる管理装置に対して送信する第1利用要求送信工程と、上記第1の利用要求を受信した管理装置から返信される該第1の利用要求に係るゲーム情報を、該第1の利用要求

を送信したゲームユニットが受信する第1ゲーム情報受信工程と、上記第1の利用要求を受信した管理装置から返信される、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録された該第1の利用要求に係るゲーム情報が利用できない旨の利用不可情報を、該第1の利用要求を送信したゲームユニットが受信する利用不可情報受信工程と、上記利用不可情報受信工程で利用不可情報を受信したとき、上記利用不可情報を受信したゲームユニットを備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置に対して、該ゲームユニットが、上記第1の利用要求に係るゲーム情報の利用を希望する旨の第2の利用要求を送信する第2利用要求送信工程と、上記第2の利用要求を受信した管理装置から返信される該第2の利用要求に係るゲーム情報を、該第2の利用要求を送信したゲームユニットが受信する第2ゲーム情報受信工程とを有することを特徴とするものである。

【0034】この制御方法においては、上記請求項10のゲームユニットがもつ各手段と同様の処理を実行することができるので、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することが可能となるとともに、本制御方法を実現するゲームユニットを備えるゲーム装置の管理装置の構成に変更を加えずに、別のゲーム装置からゲーム情報を取得することが可能なゲームシステムを実現することが可能となる。

【0035】また、請求項14の発明は、ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置のコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を受信する利用要求受信手段、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記ゲーム情報記録媒体の中から利用できるとき、該ゲーム情報を該ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報が、上記ゲーム情報記録媒体の中から利用できないとき、上記管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置のゲーム情報記録媒体の中から該ゲーム情報を取得するゲーム情報取得手段、及び上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。

【0036】このプログラムは、ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置のコンピュータに

実行されることで、上記請求項 8 の管理装置と同様に、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することが可能となる。

【0037】また、請求項 15 の発明は、ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置のコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記ゲームユニットから送信されるゲーム情報の利用を希望する旨の利用要求を受信する利用要求受信手段、上記利用要求受信手段により受信した利用要求に係るゲーム情報を、上記ゲーム情報記録媒体の中から読み出すゲーム情報読出手段、上記利用要求に係るゲーム情報を、該利用要求の送信元となるゲームユニットに返信するゲーム情報返信手段、上記管理装置を備えるゲーム装置とは別のゲーム装置から送信される、ゲーム情報の転送を希望する旨の転送要求を受信する転送要求受信手段、及び上記転送要求受信手段により受信した転送要求に係るゲーム情報を、上記ゲーム情報記録媒体の中から読み出し、該ゲーム情報を、該転送要求の送信元となるゲーム装置に対して転送するゲーム情報転送手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。

【0038】このプログラムは、ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットを備えるゲーム装置に設けられ、該ゲームユニットのゲーム進行手段により利用されるゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置のコンピュータに実行されることで、上記請求項 9 の管理装置と同様に、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することが可能となる。特に、本プログラムを実行するコンピュータを備える管理装置を、請求項 5 のゲームシステムにおける第 2 の管理装置として用いれば、第 1 の管理装置の構成に変更を加えずに、別のゲーム装置からゲーム情報を取得することが可能なゲームシステムを実現することが可能となる。

【0039】また、請求項 16 の発明は、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置を備えるゲーム装置に設けられ、該ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットのコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記ゲーム進行手段により利用されるゲーム情報の利用を希望する旨の第 1 の利用要求を、上記管理装置に対して送信する第 1 利用要求送信手段、上記管理装置から返信される上記第 1 の利用要求に係るゲーム情報を受信する第 1 ゲーム情報受信手段、上記管理装置から返信される、該管理装置のゲーム情報記録媒体に記録された上記第 1 の利用要求に係るゲーム情報が利用できない旨の利

用不可情報を受信する利用不可情報受信手段、上記利用不可情報受信手段により利用不可情報を受信したとき、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置とは別のゲーム装置に設けられる管理装置に対して、上記第 1 の利用要求に係るゲーム情報の利用を希望する旨の第 2 の利用要求を送信する第 2 利用要求送信手段、及び上記別のゲーム装置に設けられる第 2 の管理装置から返信される上記第 2 の利用要求に係るゲーム情報を受信する第 2 ゲーム情報受信手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。

【0040】このプログラムは、ゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体を有する管理装置を備えるゲーム装置に設けられ、該ゲーム情報を利用してゲームを進行するゲーム進行手段を有するゲームユニットのコンピュータに実行されることで、上記請求項 10 のゲームユニットと同様に、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することが可能となるとともに、上記ゲームユニットを備えるゲーム装置の管理装置の構成に変更を加えずに、別のゲーム装置からゲーム情報を取得することが可能なゲームシステムを実現することが可能となる。

【0041】尚、請求項 14 乃至 16 のプログラムは、CD-ROM 等の記録媒体に記録された状態で配布したり、入手したりすることができる。また、このプログラムを乗せ、所定の送信装置により送信された信号を、公衆電話回線や専用線、その他の通信網等の伝送媒体を介して配信したり、受信したりすることでも、配布、入手が可能である。この配信の際、伝送媒体中には、コンピュータプログラムの少なくとも一部が伝送されていればよい。すなわち、コンピュータプログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。このプログラムを乗せた信号とは、コンピュータプログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。また、所定の送信装置からコンピュータプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0042】

【発明の実施の形態】以下、本発明を、ロールプレイングゲームを実行するゲーム装置であるメダルゲーム機を複数備えたゲームシステムに適用した一実施形態について説明する。本ゲームシステムを構成する各メダルゲーム機は、全国の各地域におけるゲームセンタ等の店舗に設置されている。また、各メダルゲーム機では、プレイヤーが操作対象であるゲーム主人公の戦士キャラクター（以下、「主人公」という。）を操作し、ダンジョン内に出現する宝石を拾って、そのダンジョンから脱出することをゲーム目的とする探検ゲームが展開される。そのダンジョンでは、主人公の行く手を阻む敵モンスターが出現するので、プレイヤーは、そのモンスターに倒され

ることなく、ダンジョンを脱出できるように主人公を操作する。プレイヤーに操作される主人公は、敵モンスターに対抗するため、敵モンスターを攻撃したり、種々のアイテムや魔法を使用したりしながら、ダンジョン内を進み、脱出を試みる。また、本探検ゲームには、複数のダンジョンが用意されており、各プレイヤーは、すべてのダンジョンのクリアを目指す。

【0043】また、本実施形態に係るメダルゲーム機では、ダンジョンの他に城を占領することをゲーム目的とする対戦型陣取りゲームも展開される。この対戦ゲームでは、プレイヤーが城の占領に成功すると、その城の城主となることができ、城主となったプレイヤーは、自分の城を占領するために挑戦してくる他のプレイヤーと、対戦型陣取りゲームを行うことができる。尚、この対戦ゲームのゲーム内容は、上記探検ゲームのものと同様であり、また、本対戦ゲームには、複数の城が用意されており、各プレイヤーは、これらの城の中から挑戦する城を選択し、その城の占領を目指す。

【0044】以下、本実施形態に係るゲームシステムを構成するメダルゲーム機全体の構成について説明する。尚、各店舗に設置されるメダルゲーム機は、すべて同じ構成を有する。図2は、本実施形態に係るメダルゲーム機全体の概略構成図である。このメダルゲーム機は、各プレイヤーが操作する12個のゲームユニット1と、これらゲームユニット1を統括的に制御する管理装置としての中央制御装置20とで構成されている。プレイヤーは、ゲーム価値であるメダルをゲームユニット1に投入することで、そのゲームユニット1でのゲームに参加することができる。各ゲームユニット1は、LANケーブル等の通信ラインにより、中央制御装置20に接続されている。本メダルゲーム機単体では、最大12人のプレイヤーが同時にゲームをプレイすることが可能である。また、中央制御装置20は、12個のゲームユニット1のうちの1つのゲームユニット内部に配置されている。

【0045】図3は、ゲームユニット1の外観図である。ゲームユニット1は、ゲームの進行に応じたゲーム画面を表示する表示手段としてのディスプレイ2と、ゲームの進行に応じた効果音やバックミュージック等の音を流すスピーカー3と、プレイヤーがゲーム画面上に出現する主人公の動きを操作するための操作手段である操作レバー4及び3つの操作ボタン5a、5b、5cと、メダルの払出し等を行うためのペイアウトボタン5dと、後述する磁気カードを取り出してゲームを終了するための保存終了ボタン5eとが設けられている。プレイヤーは、ディスプレイ2に表示されるゲーム画面を見ながら、操作レバー4及び3つの操作ボタン5a、5b、5cを操作することで、そのゲーム画面上に出現する主人公を移動させたり、アイテムを使用したりすることができる。また、ゲームユニット1には、プレイヤーが支払うメダルを有体物の状態で受け取るためのゲーム価値

受取手段としてのメダル投入口6、プレイヤーに対してメダルを有体物の状態で払い出すためのゲーム価値払出手段としてのメダル払出口7、ゲームを終了したプレイヤーが次のプレイ時にゲームの続きを行うために、そのプレイヤーの個人情報や終了時のゲーム状態等を記録するための磁気カード9を挿入したり、取り出したりするカード挿入取出口8なども設けられている。

【0046】図4は、ゲームユニット1内部の概略構成を示すブロック図である。ゲームユニット1は、ゲームユニット1内の各部を制御するメイン基板10と、ディスプレイ2の画像表示を制御するための画像表示制御部11と、スピーカー3で流す音を制御するための音響制御部12と、操作レバー4や操作ボタン5a、5b、5c及びペイアウトボタン5d並びに保存終了ボタン5eからの信号を受け取って所定の制御信号に変換する操作制御部13と、カード挿入取出口8に挿入された磁気カード9に対してデータの書き込み及び読み出しを行う磁気カード書込読出部14と、ペイアウトボタン5dの操作に応じてメダルの払い出し等を制御するためのメダル払出制御部15とを有する。また、ゲームユニット1には、メダル枚数を電子データに変換したゲーム価値であるクレジットデータ等の各種データを一時的に記録するRAM16や、上記探検ゲーム及び上記対戦ゲームに必要なゲーム実行プログラム等および各種データベースが格納されたROM17なども設けられている。メイン基板10は、画像表示制御部11、音響制御部12、操作制御部13、磁気カード書込読出部14、メダル払出制御部15、RAM16及びROM17に、それぞれ接続されている。また、メイン基板10は、インターフェース18を介して、中央制御装置20に接続されており、中央制御装置20の後述する中央制御基板21とのデータ通信が可能となっている。

【0047】また、メダルゲーム機を構成する12個のゲームユニットのうちの少なくとも1つは、図4に示すように、そのメイン基板10がインターフェース18を介して外部通信回線に接続されている。外部通信回線は、公衆電話回線や専用線などを利用することができ、この外部通信回線を介して、本ゲームシステムを構成する各メダルゲーム機が、互いにデータ通信可能に接続されている。

【0048】図5は、中央制御装置20の概略構成を示すブロック図である。中央制御装置20は、各ゲームユニット1のメイン基板10との間で双方向データ通信を行い、メダルゲーム機全体を制御する中央制御基板21と、各ゲームユニット1で行われる各ゲームを統括的に制御するための制御プログラム等を記録したプログラム用ROM22と、ゲームユニット1でのゲームに利用されるゲーム情報としての各種データを登録するデータベースを記録したゲーム情報記録媒体としてのデータベース用ROM23とを有する。また、中央制御基板21

は、インターフェース24を介して、各ゲームユニット1のメイン基板10に接続されており、各メイン基板10とのデータ通信が可能となっている。

【0049】本メダルゲーム機において、プレイヤーがゲームを終了する場合には、次のゲーム再開時に、その終了時のゲーム状態を復元させるためのゲーム状態情報であるゲーム状態データを、ゲーム状態記録手段としての磁気カード書込読出部14によりゲーム状態記録媒体としての磁気カード9に記録する。このゲーム状態データには、プレイヤー特定情報としてのプレイヤーID、プレイヤーネーム（主人公の名前）、最終プレイ時間、主人公の能力、プレイヤーが所有するアイテムの種類等のプレイヤー情報と、ゲーム終了時の主人公がいるダンジョン又は城の種類、そのダンジョン又は城内における主人公、敵モンスター又はアイテムの位置等のフィールドデータ等のゲーム情報などが含まれる。一方、プレイヤーが一度終了したゲームの続きを行う場合には、自分の磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。これにより、プレイヤー特定情報受取手段及びゲーム状態読出手段としての磁気カード書込読出部14は、その磁気カード9に記録されたゲーム状態データを読み取る。このゲーム状態データは、RAM16に記録され、ROM17に記録されたゲーム実行プログラムに読み込まれる。これにより、プレイヤーは、ゲーム実行プログラムが実行するゲーム進行手段としてのメイン基板10により進行されるゲームにおいて、前回の続きのゲーム状態からプレイを再開することができる。

【0050】ここで、本実施形態で使用するプレイヤーIDは、メダルゲーム機ごとに各プレイヤーにそれぞれ付与される装置別プレイヤー特定情報としての装置別プレイヤーIDと、各メダルゲーム機をそれぞれ特定するための装置特定情報としてのマシンコードとを組み合わせたものである。よって、各メダルゲーム機では、互いに重複する装置別プレイヤーIDを付与してもかまわないため、本ゲームシステムを構成するメダルゲーム機間で、プレイヤーIDが互いに重複しないように調整する処理が不要となる。

【0051】尚、磁気カード9に全てのゲーム状態データを記録する必要はなく、例えば、磁気カード9にプレイヤーIDを記録しておき、プレイヤーIDに対応するゲーム状態データの一部又は全部を、中央制御装置20のゲーム状態記録媒体としてのデータベース用ROM23に記録しておくようにしてもよい。この場合、磁気カード9からプレイヤーIDを読み取った後、そのプレイヤーIDに対応するゲーム状態データを、中央制御装置20からゲームユニット1のRAM16にダウンロードすることで、上記と同様に、前回の続きのゲーム状態からプレイを再開することができる。また、プレイヤーが前回プレイしたメダルゲーム機とは異なるメダルゲーム機でゲームを再開しようとする場合、そのプレイヤーの

ゲーム状態データは、ゲームを再開するメダルゲーム機のデータベース用ROM23には記録されていない。しかし、そのプレイヤーのプレイヤーIDからマシンコードを読み取ることで、ゲームを再開するメダルゲーム機は、そのプレイヤーのゲーム状態データが記録されているメダルゲーム機を特定できる。よって、そのマシンコードにより特定されるメダルゲーム機のデータベース用ROM23から、そのプレイヤーIDに対応するゲーム状態データを取得でき、これを取得した中央制御装置20からゲームユニット1のRAM16にダウンロードすることで、上記と同様に、前回の続きのゲーム状態からプレイを再開することができる。

【0052】次に、メダルゲーム機の各ゲームユニット1で行われるゲームの流れについて説明する。図6は、各ゲームユニット1のROM17に格納されているゲーム実行プログラムを実行するゲーム進行手段としてのメイン基板10によるゲームの流れを示すフローチャートである。プレイヤーは、ゲームに参加する場合、まず磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する（S1）。初めてプレイする場合には、プレイヤーは、本メダルゲーム機が設置されているゲームセンタ等の店員あるいは自動販売機などから、新規な磁気カード9を入手し、その磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。また、前回のゲームの続きをしようとするプレイヤーは、前回終了時のゲーム状態データに記録した磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。このようにして磁気カード9を受け取ったゲームユニット1は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9の記録内容を読み出し、そのデータをメイン基板10に送る。メイン基板10は、受け取った記録内容に応じて、新規なプレイ可否かを判断する（S2）。

【0053】上記S2により新規プレイでないと判断された場合、メイン基板10は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9に記録されたゲーム状態データを読み出し（S4）、これをRAM16に記録する。そして、メイン基板10は、そのゲーム状態データに基づき、ROM17に記録されたプログラムをロードし、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、前回の続きのゲーム画面が表示させて、ゲームが開始される（S5）。

【0054】一方、上記S2により新規プレイであると判断された場合、メイン基板10は、図7に示すように、中央制御基板21に対して、ダミーIDを送信する。これを受信した中央制御基板21は、新規プレイと認識し、そのメイン基板10に対して、新規なID番号を返信する。この新規ID番号を受信したメイン基板10は、初期情報の入力及び設定を行う（S3）。この初期情報の入力及び設定では、プレイヤーは、操作レバー4及び操作ボタン5aを操作し、主人公の名前を入力したり、プレイヤーが操作する主人公の職業を選択したり

する初期設定を行う。この入力又は選択の操作内容は、操作制御部13からメイン基板10に送られ、プレイヤー情報としてRAM16に記録される。

【0055】このようにして初期情報の入力・設定処理が終了したら、メイン基板10によりゲームが開始され（S5）、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図8に示すメインメニュー画面が表示される。このメインメニュー画面には、ダンジョンを探索する探索ゲームボタンと、他人が所有する城に挑戦する対戦ゲームボタンと、これらゲーム中に使用できる魔法カードの一覧を表示させるカード一覧ボタンとが用意されている。この画面で、プレイヤーは、探索ゲームをするか、対戦ゲームをするかを選択する。

【0056】ここで、プレイヤーが探索ゲームを選択した場合、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図9に示すダンジョン選択画面を表示させ、ダンジョン選択処理を実行する。このダンジョン選択画面には、各ダンジョンを示す表示エリアが表示される。そして、プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させることにより、挑戦するダンジョンを選択する。各表示エリアには、それぞれダンジョン名と、挑戦するのに必要なメダル枚数（挑戦費用）が表示されている。各ダンジョンでは、それぞれ、そのダンジョン名に由来するゲーム展開がなされ、互いに異なるゲームが進行される。プレイヤーが、例えば、ゆかいなダンジョンを選択した場合、図示の画面上方部分に、選択されたダンジョンが表示される。そして、プレイヤーは、この選択したダンジョンに挑戦することを決めたら、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、挑戦費用に相当する分だけ減少させる。

【0057】具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、各ダンジョンのゲーム内容を含むダンジョンデータを記録したダンジョン情報データベースを記録するデータ領域を有している。このダンジョン情報データベースには、ダンジョンデータに関連付けられた状態で、ダンジョンデータを特定するためのダンジョン名データがそれぞれ記録されている。メイン基板10は、図9に示したダンジョン選択画面で選択されたダンジョンに関するダンジョン選択信号を操作制御部13から受け取ると、プレイヤーにより選択されたダンジョン名を認識し、そのダンジョン名データに対応したダンジョンデータを読み出す。そして、メイン基板10は、そのダンジョンデータに基づいたプログラムをロードして、画像表示制御部11により、ディスプレイ2にゲーム画面を表示させ、ゲームを進行する。

【0058】また、ダンジョン情報データベースには、ダンジョン名データに関連付けられた状態で、挑戦費用データがそれぞれ記録されている。メイン基板10は、

プレイヤーにより選択されたダンジョン名を認識したら、ダンジョン情報データベースからダンジョン名データを選択し、このダンジョン名データに対応した挑戦費用データを読み出す。そして、メイン基板10は、この読み出した挑戦費用データに相当するクレジット分を、RAM16に記録されたクレジットデータから減らす処理を行う。以下、クレジットデータを増減させる処理についても、上記と同様に行われる。ここで、RAM16に記録されているクレジットデータが、挑戦費用データに相当するクレジット分に満たない場合、プレイヤーに対してメダルの追加投入を促す画面を表示させる。メダルが投入されたら（S6）、図示しないメダル投入センサによりメダル枚数が検出され、メイン基板10は、そのメダル投入枚数に応じたクレジットデータをRAM16に記録する（S7）。尚、メダル投入を促しても、メダルが投入されない場合には、そのダンジョンへの挑戦を許可しない。以下、クレジットデータを減らす処理が行われるときにも、上記と同様にメダル投入を促す。

【0059】一方、図8に示したメインメニュー画面で、プレイヤーが対戦ゲームを選択した場合、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図10に示す城選択画面を表示させ、城選択処理を実行する。この城選択画面には、各城を示す表示エリアが表示される。そして、プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させることにより、挑戦する城を選択する。各表示エリアには、それぞれ城名と、挑戦費用が表示されている。各城では、それぞれ、互いに異なるゲームの進行状態が用意されており、種々のゲーム展開がなされる。また、各城では、それぞれ、過去に城の占領に成功したプレイヤーが城主となっており、プレイヤーは、その城主であるプレイヤーと対戦することになる。

【0060】具体的に説明すると、中央制御装置のデータベース用ROM23は、各城のフィールドや敵モンスター及びアイテムなどの情報を含むゲーム情報としての城データを記録した城情報データベースを記録するデータ領域を有している。この城情報データベースに記録されている城データに含まれる城名データには、プレイヤー特定情報である城主のIDが関連付けされている。

【0061】図11及び図12は、城選択処理におけるメイン基板10と中央制御基板21との間のデータ通信を説明する説明図である。メイン基板10は、プレイヤーが図8に示したメインメニュー画面で対戦ゲームを選択したときのボタン操作により、操作制御部13からの信号を受け取ると、中央制御基板21に対戦データ要求を送信する。これを受信した中央制御基板21は、ゲームユニット1のディスプレイ2に図10に示した城選択画面を表示させるための画像データ生成パラメータを返信する。そして、メイン基板10は、その画像データ生成パラメータに基づいて画像データを生成し、ディスプレイ2に城選択画面を表示する。ディスプレイ2に表示

された城選択画面で、プレイヤーにより挑戦する城が選択されると、メイン基板10は、そのボタン操作による操作制御部13からの城選択信号を受け取る。そして、メイン基板10は、利用要求送信手段として機能し、その城選択信号に応じた城名データを含む利用要求としての城データ要求を、インターフェース18を介して中央制御基板21に送信する。この城データ要求は、インターフェース24を介して、利用要求受信手段として機能する中央制御基板21により受信される。これにより、中央制御基板21は、ゲーム情報読出手段として機能し、その城データ要求に含まれる城名データに対応する城データを、上記城情報データベースから読み出す。そして、中央制御基板21は、ゲーム情報返信手段として機能し、その城データは、インターフェース24を介して、図11に示すように、メイン基板10に返信される。そして、この城データは、インターフェース18を介して、ゲーム情報受信手段として機能するメイン基板10により受信され、メイン基板10は、その城データに基づくプログラムをロードし、対戦ゲームが進行する。

【0062】また、ゲームユニット1のROM17は、各城データを特定するための城名データに関連付けて、挑戦費用データがそれぞれ記録された城挑戦情報データベースを記録するデータ領域を有している。メイン基板10は、上述のようにして、図10に示した城選択画面で選択された城に関する城選択信号を操作制御部13から受け取ることに伴い、上記探検ゲームと同様に、ROM17に記録された城挑戦情報データベースから城名データに対応した挑戦費用データを読み出し、その挑戦費用データに相当するクレジット分を、RAM16に記録されたクレジットデータから減らす処理を行う。

【0063】このようにしてゲームが進行すると、ディスプレイ2には、図13に示すようなゲーム画面が表示される。尚、ゲーム画面は、探検ゲームも対戦ゲームもほぼ同様であり、そのゲームの進み方も同様であるので、以下、対戦ゲームを例に挙げて説明する。

【0064】図13に示すゲーム画面には、城内のフィールドである城画面が表示されている。また、画面上部には、城のフロアー数、主人公の体力及びプレイヤーのクレジットデータに基づくクレジット数が表示されており、画面右下部分には、プレイヤーが使用可能な主人公の所有する複数の魔法カードが表示されている。上記城画面は、城のフロアーを上方から見たものであり、図示の画面には、主人公、敵モンスター、アイテムカードが表示されている。

【0065】プレイヤーは、操作レバー4及び操作ボタン5a、5b、5cを操作して、主人公を移動させたり、敵モンスターに攻撃したり、所有する魔法カードを使用したりすることができる。また、敵モンスターも主人公に対して攻撃してくるので、その攻撃を受けると、

主人公の体力が減り、体力が0になると、ゲームオーバーとなる。また、城内には、アイテムカードが存在し、プレイヤーが主人公を操作してアイテムカードを拾うと、魔法カードを入手することができる。また、城内には、所持する魔法カードを売却したり、所持していない魔法カードを購入したりすることができるショップが用意されている。プレイヤーが主人公を操作してショップに入場した場合、所有する魔法カードを売却してクレジットに変えたり、そのショップで販売されている魔法カードを自分のクレジットを支払って購入したりすることができる。

【0066】また、配置されている敵モンスターの中には、倒すとクレジットが増加する宝石モンスターが存在する。この宝石モンスターの動作は、ゲーム実行プログラムを実行するメイン基板10により制御されている。プレイヤーは主人公を操作して宝石モンスターを倒すと、メイン基板10は、RAM16に記録されているクレジットデータを、その宝石モンスターの種類に応じたメダル枚数に相当する分だけ増加させるように変更する。

【0067】主人公が城の占領に成功すると、所定の演出の後、ディスプレイ2には、再び図10に示した城選択画面が表示される。よって、プレイヤーは、この城選択画面において、次に挑戦する城を選択することで、別の城に挑戦することができる。

【0068】また、主人公が城の占領に成功して、そのプレイヤーが城主となった場合、城主であるプレイヤーは、城の種類、城のフロアー数、自分の城内における罠、階段及び魔法カードの位置等を変更することができる。具体的には、プレイヤーが図8に示したメインメニュー画面で対戦ゲームを選択することで行われる城選択処理において、プレイヤーが、ディスプレイ2に表示された図10に示した城選択画面で、自分が城主となっている城を選択した場合、そのプレイヤーは、自分のクレジットを支払うことで、城データの変更処理を行うことができる。城データの変更処理では、城の種類、城のフロアー数、自分の城内における罠、階段及び魔法カードの位置等を変更したり、城に配置する護衛モンスターを追加したりすることができる。そして、このようにして、自分の城の種類、フロアー数、罠等の配置又は護衛モンスターの追加などのカスタマイズを行ったら、メイン基板10は、これらカスタマイズ情報に基づき、新しい城データを生成する。そして、メイン基板10は、生成した城データを、中央制御基板21に送信する。これにより、中央制御基板21は、ゲーム情報変更手段として機能し、データベース用ROM23に記録されている城情報データベースにおける城データを、メイン基板10から受信した城データに変更する城データ変更処理を行う。これにより、その城データに含まれる城種類情報、フロアー数情報、罠等の配置情報等は、上記カスタ

マイズ情報に従った内容に書き換えられることになる。

【0069】このように、城主であるプレイヤーは、自分の城の階段、罠、魔法カードの位置を変更したり追加したり、あるいは、護衛モンスターを追加したりすることで、他のプレイヤーが自分の城に挑戦してきたときの城防衛力をアップさせることができる。

【0070】尚、プレイヤーが自分の城を選択したときに、その城に他のプレイヤーが挑戦している場合には、城データの変更処理及び護衛モンスターの追加処理はできないが、他のプレイヤーのプレイ状況を知ることができる。具体的には、中央制御基板21から、他のプレイヤーが操作しているゲームユニット1のメイン基板10に信号を送り、その信号に応じて、そのメイン基板10から、例えば、他のプレイヤーが操作する操作対象の種類や装備（戦士等）、所有する魔法カードの種類、現在いるフロア等の情報を返信する。これを受けた中央制御基板21は、その情報を、その城の所有者であるプレイヤーのゲームユニット1のメイン基板10に送る。これにより、プレイヤーのゲームユニット1のディスプレイ2には、その情報が表示され、プレイヤーは、他のプレイヤーのゲーム進行状況を知ることができる。

【0071】また、本メダルゲーム機で行う対戦ゲームでは、プレイヤーが城に挑戦し、他のプレイヤーからその城を奪取することがゲーム目的となっている。この対戦ゲームにおいて、城に挑戦したプレイヤーは、その城に挑戦するための挑戦費用や、魔法カードを使用するためのカード使用費用など、自分のクレジットを費やすことになる。城に挑戦したプレイヤーが費やしたクレジットの少なくとも一部、例えば90%は、城を所有するプレイヤーのクレジットに加算される。すなわち、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に失敗しゲームが終了したとき、そのゲームユニット1のメイン基板10から、ゲームに費やした使用クレジットデータ等が中央制御基板21に送られる。ここで、中央制御装置20のデータベース用ROM23は、ゲーム状態情報であるプレイヤー情報を記録するゲーム状態記録媒体としてのデータ領域を有している。そして、使用クレジットデータ等を受信した中央制御基板21は、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に失敗しゲームが終了したことを変更条件として、上記プレイヤー情報に含まれるクレジットデータを、その使用クレジットデータの90%に相当する分だけ増加させるように変更する保存データ変更処理を行う。

【0072】また、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に成功するというゲーム目的を達成した場合、そのプレイヤーは、その城の城主となることができる。よって、他のプレイヤーからの挑戦を受けて、その城の防衛に成功したときにクレジットが増加するという城主としての特典を受けることができる。具体的には、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に成功したとき、そのゲームユニ

ット1のメイン基板10は、RAM16に一時保存されている城データに含まれる城主のプレイヤーIDを、城の占領に成功したプレイヤーのプレイヤー特定情報であるプレイヤーIDに変更する。そして、メイン基板10は、その変更後の城データを中央制御基板21に送信する。これにより、中央制御基板21は、プレイヤー特定情報変更手段として機能し、中央制御装置20のデータベース用ROM23に記録された城情報データベース城データを、メイン基板10から受信した城データに変更する保存データ変更処理を行う（S9）。これにより、その城データのプレイヤーIDは、城の占領に成功したプレイヤーのプレイヤー特定情報であるプレイヤーIDに変更される。

【0073】プレイヤーは、ゲームを終了しようとする場合には、図3に示す保存終了ボタン5eを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に表示されている画像の上に重なるようにして、図14に示すゲーム終了選択画面を表示させる（S10）。このゲーム終了選択画面には、「ゲームを終了しますか？」というコメントの下に「はい」ボタンと「いいえ」ボタンが表示されている。プレイヤーは、ゲームを終了させない場合には、操作レバー4でカーソルを「いいえ」ボタンに合わせて、操作ボタン5aを押す。これにより、ゲーム終了選択画面が消えて、直前の画面からゲームが再開される。一方、プレイヤーは、ゲームを終了させる場合には、操作レバー4でカーソルを「はい」ボタンに合わせて、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、図7に示したように、RAM16に記録されているクレジットデータやゲーム状態データを、データセーブ要求として、中央制御基板21に送信する。これを受信した中央制御基板21は、そのデータを、データベース用ROM23に記録されているそのプレイヤーのプレイヤー情報に保存する。そして、中央制御基板21は、メイン基板10に保存が完了した旨のセーブ完了データを送信する。これを受信したメイン基板10は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9にクレジットデータやゲーム状態データ等を書き込み、その磁気カード9を、カード挿入取出口8から排出する。

【0074】ここで、本発明の特徴部分であるゲームシステム全体の構成及び動作について説明する。図1は、本実施形態に係るゲームシステムの概略構成を示す説明図である。尚、図1には、本ゲームシステムを構成するメダルゲーム機のうち、2つのメダルゲーム機A、Bだけを示している。このゲームシステムでは、各メダルゲーム機を構成する1つのゲームユニット1が、外部通信回線を通じて互いに接続されており、これにより各メダルゲーム機間でデータ通信が可能となっている。

【0075】本実施形態では、上述のように、城主であるプレイヤーにより城データがカスタマイズされるので、各メダルゲーム機における城データは、それぞれ異なるものとなる。そして、本実施形態において、プレイヤーは、自分がプレイしているゲームユニット1を備えるメダルゲーム機の城データ、すなわち、そのメダルゲーム機の中央制御装置20に設けられるデータベース用ROM23の城情報データベースに登録されている城データだけでなく、他の店舗に設置された別のメダルゲーム機の城データを利用した対戦ゲームを行うこともできる。これにより、プレイヤーは、現在プレイしている店舗に居ながら、他店舗におけるメダルゲーム機の城データを利用して、対戦ゲームを行うことができる。

【0076】図8に示したメインメニュー画面で、プレイヤーが対戦ゲームを選択した場合、上述のように、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図10に示す城選択画面が表示されるが、この城選択画面において、プレイヤーは、他店舗に設置される別のメダルゲーム機の城データに基づく城を選択することもできる。図1に示すように、メダルゲーム機Aでプレイするプレイヤーが、別のメダルゲーム機Bにおける城を選択して対戦ゲームを行う場合、そのプレイヤーのゲームユニット1Aのメイン基板10は、まず、第1の管理装置としての中央制御装置20Aの中央制御基板21に対して、その城の城データ要求を送信する（図中ルート①）。この城データ要求を受信した中央制御基板21は、その城データ要求に係る城データがデータベース用ROM23の城情報データベース内にないと判断し、ゲーム情報取得手段として機能する。

【0077】ここで、中央制御装置20Aのデータベース用ROM23には、本ゲームシステムを構成するすべてのメダルゲーム機の城情報リストが記録されている。この城情報リストには、各メダルゲーム機をそれぞれ特定するための装置特定情報としてのマシンコードと、各メダルゲーム機における城データを特定するための装置別ゲーム情報特定情報としての城コードとを組み合わせたゲーム情報特定情報としての城データIDが記述されている。そして、中央制御装置20Aの中央制御基板21は、その城情報リストを参照して、上記城データ要求に係る城データIDのマシンコードから、上記城データ要求に係る城データがあるメダルゲーム機Bを特定する。

【0078】本ゲームシステムに新たにメダルゲーム機を追加したり、本ゲームシステムから一部のメダルゲーム機を除外したりするなど、上記城情報リストを更新する必要が生じた場合、城情報リストの更新処理を行う。この更新処理では、例えば、本システムを構成する1つのメダルゲーム機において、新たな城情報リストを作成し、これをそのメダルゲーム機における中央制御装置20Aのデータベース用ROM23に保存する。そして、

新たな城情報リストを作成したメダルゲーム機の中央制御装置20Aは、城情報リストの更新要求とともに、更新された城情報リストを、他の全てのメダルゲーム機の中央制御装置20に送信する。この更新要求及び更新された城情報リストを受信した中央制御装置20の中央制御基板21は、その更新要求に応じて、データベース用ROM23に記録されている城情報リストを、受信した城情報リストに更新する。これにより、この更新処理以降における本ゲームシステムのゲームでは、更新された城情報リストが利用される。

【0079】中央制御装置20Aの中央制御基板21は、城データ要求に係る城データがあるメダルゲーム機Bを特定したら、転送要求送信手段として機能し、ゲームユニット1A'に設けられるインターフェース18を通じ、外部通信回線を介して、メダルゲーム機Bに対して転送要求としての城データ転送要求を送信する（図中ルート②）。この城データ転送要求には、上記城データIDが含まれており、メダルゲーム機Bのゲームユニット1B'に設けられるインターフェース18を介して、中央制御装置20Bの転送要求受信手段としての中央制御基板21に受信される。これを受信した中央制御基板21は、その城データ転送要求に含まれる城名データIDのマシンコードが自分のマシンコードであることを確認した後、ゲーム情報転送手段として機能し、その城名データIDの城コードに対応する城データを、上記城情報データベースから読み出す。そして、その城データをメダルゲーム機Aの中央制御装置20Aの中央制御基板21に返信する（図中ルート③）。

【0080】また、セキュリティ強化のため、城データ転送要求を受信した中央制御基板21は、その城データ転送要求に含まれる城名データIDのマシンコードが自分のマシンコードであることを確認する前又は後に、その城データ転送要求の送信元のマシンコードが城情報リスト内に存在するものであるか否かを確認するようにしてもよい。この場合、本ゲームシステム外部からの不正アクセス者に対するセキュリティ機能を更に強化することができる。

【0081】ここで、本実施形態において、中央制御装置20Bの中央制御基板21は、中央制御装置20Aの中央制御基板21を、メダルゲーム機Bにおける仮想のゲームユニット（以下、「ダミーユニット」という。）として認識している。具体的に説明すると、中央制御装置20Bの中央制御基板21は、そのメダルゲーム機Bに設けられる12個のゲームユニット1BごとにユニットIDを付与し、各ゲームユニット1Bから送信されてくる城データ要求等の送信元を特定している。すなわち、各ゲームユニット1Bから送信される城データ要求等には、そのゲームユニット1BのユニットIDが付加されており、このユニットIDに基づいて、中央制御基板21は、城データ要求等に係る城データ等を、送信元

のゲームユニット1Bに確実に返信している。また、中央制御装置20Bの中央制御基板21は、本ゲームシステムを構成する別のメダルゲーム機Aに対しても、それぞれにユニットIDを付与している。よって、上記と同様に、別のメダルゲーム機Aから送信されてくる城データ転送要求等に係る城データ等を、送信元のメダルゲーム機Aに確実に返信することができる。

【0082】このように、城データ転送要求を送信する別のメダルゲーム機Aを、メダルゲーム機Bのダミーユニットとして認識することで、中央制御装置20Bの中央制御基板21では、ゲームユニット1Bとのデータ通信と同様の処理を行うことで、別のメダルゲーム機Aとのデータ通信を実現している。

【0083】以上のようにして、中央制御装置20Bの中央制御基板21から返信された城データは、中央制御装置20Aの転送情報受信手段としての中央制御基板21により受信される。これにより、中央制御装置20Aの中央制御基板21は、ゲームユニット1Aからの城データ要求に係る城データを取得することができる。そして、この城データは、インターフェース18を介して、その城データ要求の送信元であるゲームユニット1Aのメイン基板10により受信され（図中ルート①）、そのメイン基板10は、上記と同様に、その城データに基づくプログラムをロードし、対戦ゲームが進行する。

【0084】〔変形例〕次に、上記ゲームシステムの変形例について説明する。上記ゲームシステムでは、ゲームユニット1Aからの城データ要求に係る城データが、中央制御装置20Aのデータベース用ROM23の城情報データベース内にないとき、その中央制御装置20Aの中央制御基板21が別のメダルゲーム機Bに城データ転送要求を送信して城データを取得し、これをゲームユニット1Aに返信するものであった。本変形例では、中央制御装置20Aの中央制御基板21が別のメダルゲーム機Bに城データ転送要求を送信する代わりに、城データ要求の送信元であるゲームユニット1Aに利用不可情報を返信し、ゲームユニット1Aが自ら別のメダルゲーム機Bから城データを取得する。

【0085】図15は、本変形例に係るゲームシステムの概略構成を示す説明図である。メダルゲーム機Aでプレイするプレイヤーが、別のメダルゲーム機Bにおける城を選択して対戦ゲームを行う場合、そのプレイヤーのゲームユニット1Aのメイン基板10は、第1利用要求送信手段として機能し、まず、第1の管理装置としての中央制御装置20Aの中央制御基板21に対して、第1の利用要求としての城データ要求を送信する（図中ルート③）。この城データ要求は、中央制御装置20Aの第1利用要求受信手段としての中央制御基板21に受信され、その中央制御基板21は、その城データ要求に係る城データがデータベース用ROM23の城情報データベース内にないと判断する。そして、その中央制御基板2

1は、データベース用ROM23の城情報リストを参照して、上記城データ要求に係る城データがあるメダルゲーム機Bを特定する。その後、その中央制御基板21は、利用不可情報返信手段として機能し、そのメダルゲーム機Bを特定するためのゲーム機特定情報を含む利用不可情報を、城データ要求の送信元であるゲームユニット1Aに返信する（図中ルート③）。

【0086】上記利用不可情報は、利用不可情報受信手段としてのゲームユニット1Aのメイン基板10に受信される。これを受信したメイン基板10は、第2利用要求送信手段として機能し、利用不可情報に含まれるゲーム機特定情報に基づき、ゲームユニット1A'に設けられるインターフェース18を通じ、外部通信回線を介して、メダルゲーム機Bに対して第2の利用要求としての城データ要求を送信する（図中ルート④）。この城データ要求は、メダルゲーム機Bのゲームユニット1B'に設けられるインターフェース18を介して、第2の管理装置としての中央制御装置20Bにおける第2利用要求受信手段としての中央制御基板21に受信される。これにより、中央制御基板21は、第2ゲーム情報返信手段として機能し、その城データ要求に含まれる城名データに対応する城データを、上記城情報データベースから読み出し、これをメダルゲーム機Aのゲームユニット1Aのメイン基板10に返信する（図中ルート④）。尚、本変形例の場合も、上述した実施形態と同様に、城データ要求を送信するゲームユニット1Aが、メダルゲーム機Bのダミーユニットとして認識される。

【0087】以上のようにして、中央制御装置20Bの中央制御基板21から返信された城データは、城データ要求の送信元であるメダルゲーム機Aのゲームユニット1Aにおける第2ゲーム情報受信手段としてのメイン基板10により受信される。これにより、ゲームユニット1Aは、城データ要求に係る城データを取得することができ、上記と同様に、その城データに基づくプログラムをロードし、対戦ゲームが進行する。

【0088】以上、本実施形態によれば、プレイヤーは、別店舗に設置されているメダルゲーム機の城データを利用した対戦ゲームを行うことができる。このような構成により、本ゲームシステムでは、例えば、各店舗でプレイするプレイヤー間で、他の店舗における城を攻めたり、他の店舗からの攻撃から自分の店舗の城を防衛したりという店舗間で対戦を行うという楽しみ方をプレイヤーに提供することができる。これにより、同じ店舗でプレイするプレイヤーが協力して、他店舗の城を攻め落としたり、他店舗からの攻撃から自分の店舗の城を防衛したりするという今までにないゲーム性が生まれる。

【0089】また、本実施形態によれば、メダルゲーム機Bにおける城の城主であるプレイヤーが、他店舗のメダルゲーム機Aのゲームユニット1Aでプレイしているときに、メダルゲーム機Bにおける城のカスタマイズを

行い、その城の防衛力をアップさせることもできる。これにより、プレイヤーが自分の城があるメダルゲーム機の設置された店舗とは別の店舗でプレイしているときでも、他のプレイヤーから自分の城を守ることが可能となる。

【0090】尚、本実施形態では、主人公がダンジョンを冒険したり城の奪い合いを行ったりするロールプレイングゲームを行うメダルゲーム機について説明したが、本発明は、種々のゲームに適用することができる。例えば、プレイヤーが操作対象である戦闘機を操作し、敵の戦闘機を撃墜しながら敵の基地の占拠を目指してプレイするような対戦型シューティングゲームなどにも適用することができる。この場合、例えば、上記実施形態において城を占領するのと同様に、敵の基地を占領するように構成することもできる。

【0091】また、本実施形態では、どの店舗に設置されたメダルゲーム機からでも、他の店舗のメダルゲーム機における城データを利用した対戦ゲームを行うことができる構成について説明したが、本ゲームシステムを構成する一部のメダルゲーム機のみ、店舗のメダルゲーム機における城データを利用した対戦ゲームを行うことができる構成としてもよい。例えば、プレイヤーの来場者数が多い店舗のメダルゲーム機にだけ、上記メダルゲーム機Aの機能を持たせるようにしてもよい。

【0092】また、本実施形態では、他店舗のメダルゲーム機に保存されている城データを利用する場合について説明したが、本発明は、例えば、他店舗のメダルゲーム機に保存されている自分の保存データを利用してゲームを行う場合にも適用することができる。具体的には、例えば、磁気カード9にはプレイヤーIDのみを記録する場合、そのプレイヤーのゲーム状態データは、そのプレイヤーがプレイしていた店舗のメダルゲーム機の中央制御装置20におけるデータベース用ROM23に記録される。このプレイヤーがその磁気カード9を使用して別店舗のメダルゲーム機でゲームを再開するとき、そのメダルゲーム機のゲームユニットで受け取った磁気カード9からプレイヤーIDを読み取り、そのプレイヤーIDに基づくゲーム状態データの利用を要求する利用要求としてのデータ要求を中央制御基板21に対して行う。これを受信した中央制御基板21は、上記実施形態における城データを取得する場合と同様にして、別店舗のメダルゲーム機におけるデータベース用ROM23に記録されているそのデータ要求に係るゲーム情報としてのゲーム状態データを取得する。そして、ゲーム状態データを取得した中央制御基板21は、そのゲーム状態データをゲームユニット1に返信することで、ゲームユニット1は、そのゲーム状態データをRAM16に記録し、上記と同様に、前回の続きのゲーム状態からプレイを再開することができる。

【0093】また、本実施形態では、プレイヤーID及

び城データIDには、それぞれ、本ゲームシステムを構成する全てのメダルゲーム機について個別に付与されているマシンコードが含まれている。これに対し、本ゲームシステムを構成するメダルゲーム機を複数のグループに分け、上記マシンコードの代わりに、各グループをそれぞれ特定するためのグループIDと各グループ内のメダルゲーム機を特定するためのマシンコードとを併用してもよい。この場合、グループIDを使用して通信処理を行うことで、同一グループに属するメダルゲーム機に対して一括して行うべき処理を容易に実行することができる。一括して行うべき処理としては、例えば、グループごとに異なる城情報リストを利用する構成とした場合には城情報リストの更新処理が挙げられる。また、難易度、払出率等の各種設定をグループ単位で個別設定することも容易となる。この場合、例えば、他のグループに比べて難易度が非常に高い、他のグループに比べて払出率が非常に高いなど、グループごとの特徴を生かしたゲームをプレイヤーに提供することが可能となる。

【0094】

【発明の効果】請求項1乃至16の発明によれば、個々のゲーム装置に設けられるゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することができるので、個々のゲーム装置でプレイヤーの要望に十分に答え得るゲーム内容を実行することができるという優れた効果がある。また、従来からある個人対個人という対戦ゲームではなく、例えば、全国の地域対地域の対戦ゲームという今までにないゲーム内容をプレイヤーに提供することも可能になるという優れた効果もある。

【0095】特に、請求項2の発明によれば、別のゲーム装置からのゲーム情報の取得を円滑に行うことが可能となるという優れた効果がある。

【0096】また、請求項3の発明によれば、別のゲーム装置からゲーム情報の転送を要求される第2の管理装置に対して、比較的容易にかつ低コストで、外部からのアクセスに対するセキュリティ機能を施すことが可能となるという優れた効果がある。

【0097】また、請求項4の発明によれば、セキュリティ等の関係で変更されるのが望ましくない管理装置の構成に変更を加えずに、複数のゲーム装置における各管理装置間のデータ通信を実現することができるという優れた効果がある。

【0098】また、請求項5の発明によれば、セキュリティ等の関係で変更されるのが望ましくない第1の管理装置の構成に変更を加えずに、別のゲーム装置からゲーム情報を取得することができるという優れた効果がある。

【0099】また、請求項6の発明によれば、新規プレイヤーに対して新しいプレイヤー特定情報を付与する際の処理を、簡素化することができるという優れた効果が

10

20

30

40

50

ある。

【0100】また、請求項7の発明によれば、本ゲームシステムを構成するゲーム装置で使用する装置特定情報以外のデータを共通化することが可能となるという優れた効果がある。また、本ゲームシステム外部からの不正アクセス者に対するセキュリティ機能を強化することも可能になるという優れた効果がある。

【0101】また、請求項8乃至16の発明によれば、ゲーム情報記録媒体の記録容量に制限されず、情報量の多いゲーム情報を利用したゲームを実現することが可能となるという優れた効果がある。

【0102】特に、請求項9、10、12、13、15及び16の発明によれば、第1の管理装置の構成に変更を加えずに、別のゲーム装置からゲーム情報を取得することが可能なゲームシステムを実現することが可能となるという優れた効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態に係るゲームシステムの概略構成を示す説明図。

【図2】同ゲームシステムを構成するメダルゲーム機の全体の概略構成図。

【図3】同メダルゲーム機を構成するゲームユニットの外観図。

【図4】同ゲームユニット内部の概略構成を示すブロック図。

【図5】同メダルゲーム機を構成する中央制御装置の概略構成を示すブロック図。

【図6】同ゲームユニットのROMに格納されているゲーム実行プログラムを実行するメイン基板によるゲームの流れを示すフローチャート。

【図7】新規のカード処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

*【図8】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるメインメニュー画面の説明図。

【図9】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるダンジョン選択画面の説明図。

【図10】同ゲームユニットのディスプレイに表示される城選択画面の説明図。

【図11】城の挑戦が許可された場合の城選択処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

10 【図12】城の挑戦が許可されない場合の城選択処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

【図13】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるゲーム画面の説明図。

【図14】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるゲーム終了選択画面の説明図。

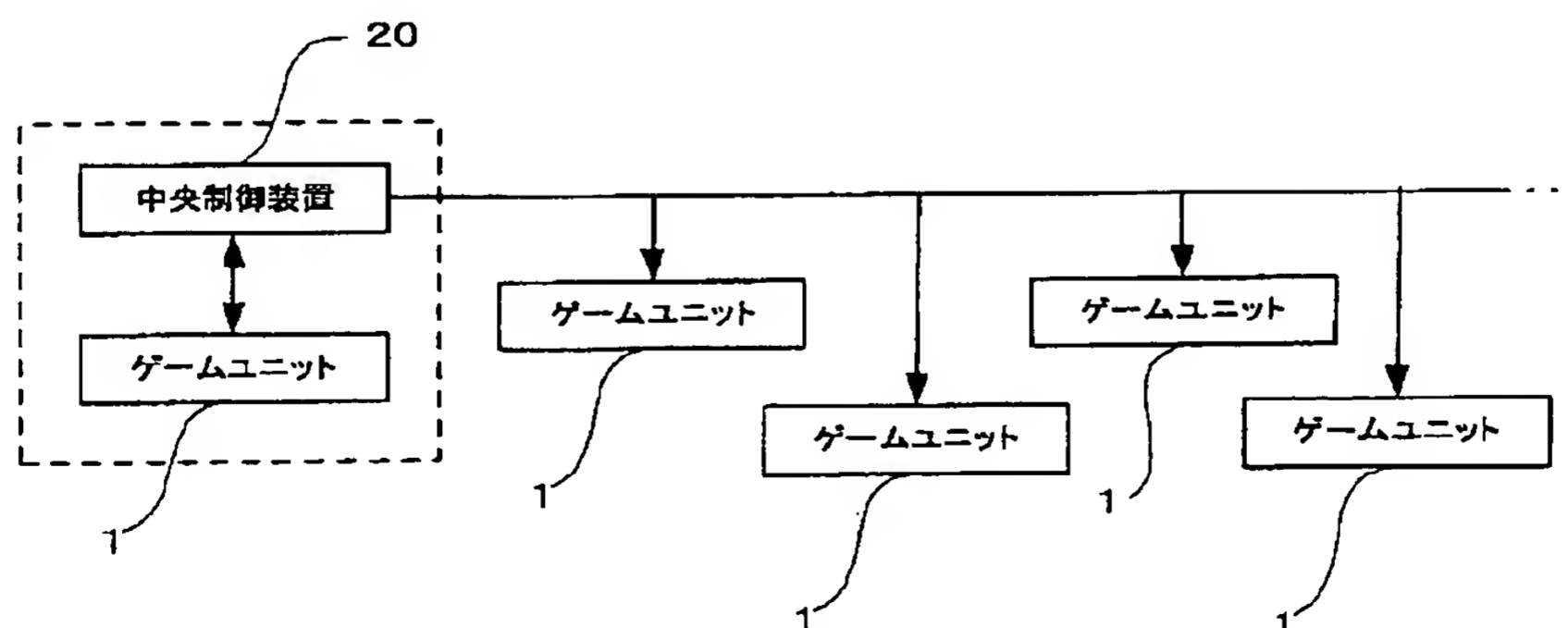
【図15】変形例に係るゲームシステムの概略構成を示す説明図。

【符号の説明】

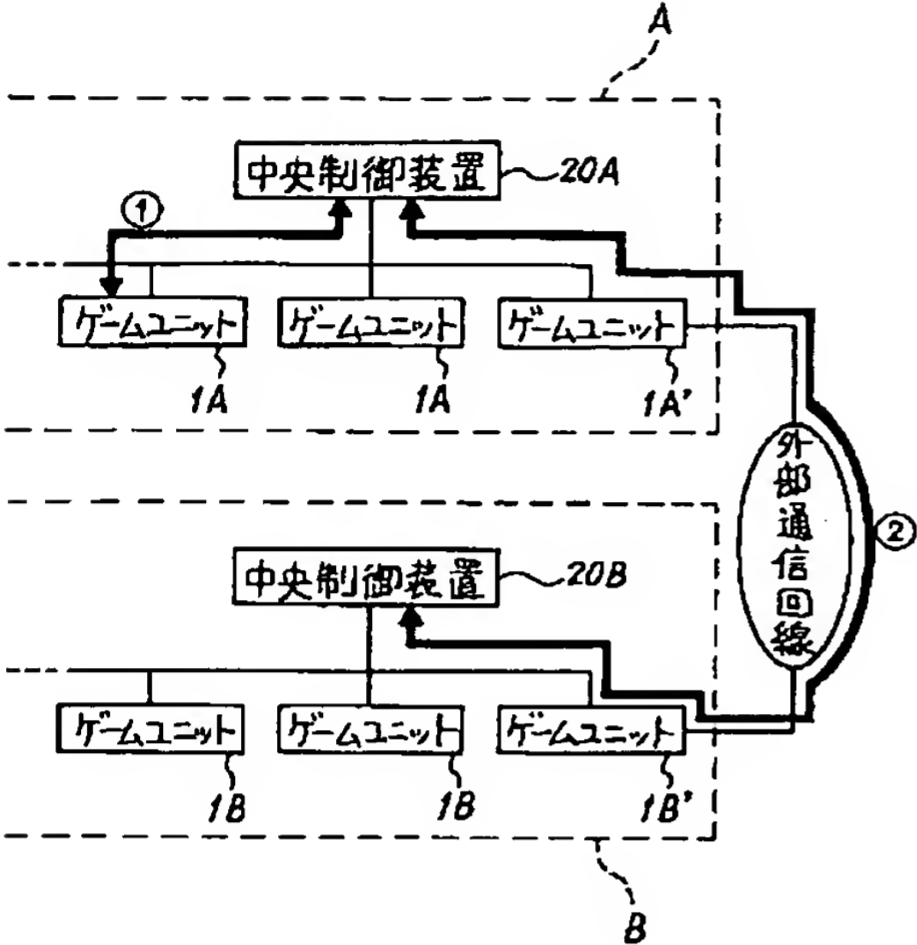
- | | |
|---------------|----------|
| 1 | ゲームユニット |
| 2 | ディスプレイ |
| 4 | 操作レバー |
| 5 a, 5 b, 5 c | 操作ボタン |
| 5 d | ベイアウトボタン |
| 6 | メダル投入口 |
| 7 | メダル払出口 |
| 8 | カード挿入取出口 |
| 9 | 磁気カード |
| 10 | メイン基板 |
| 20 | 中央制御装置 |
| 21 | 中央制御基板 |
| A, B | メダルゲーム機 |

*

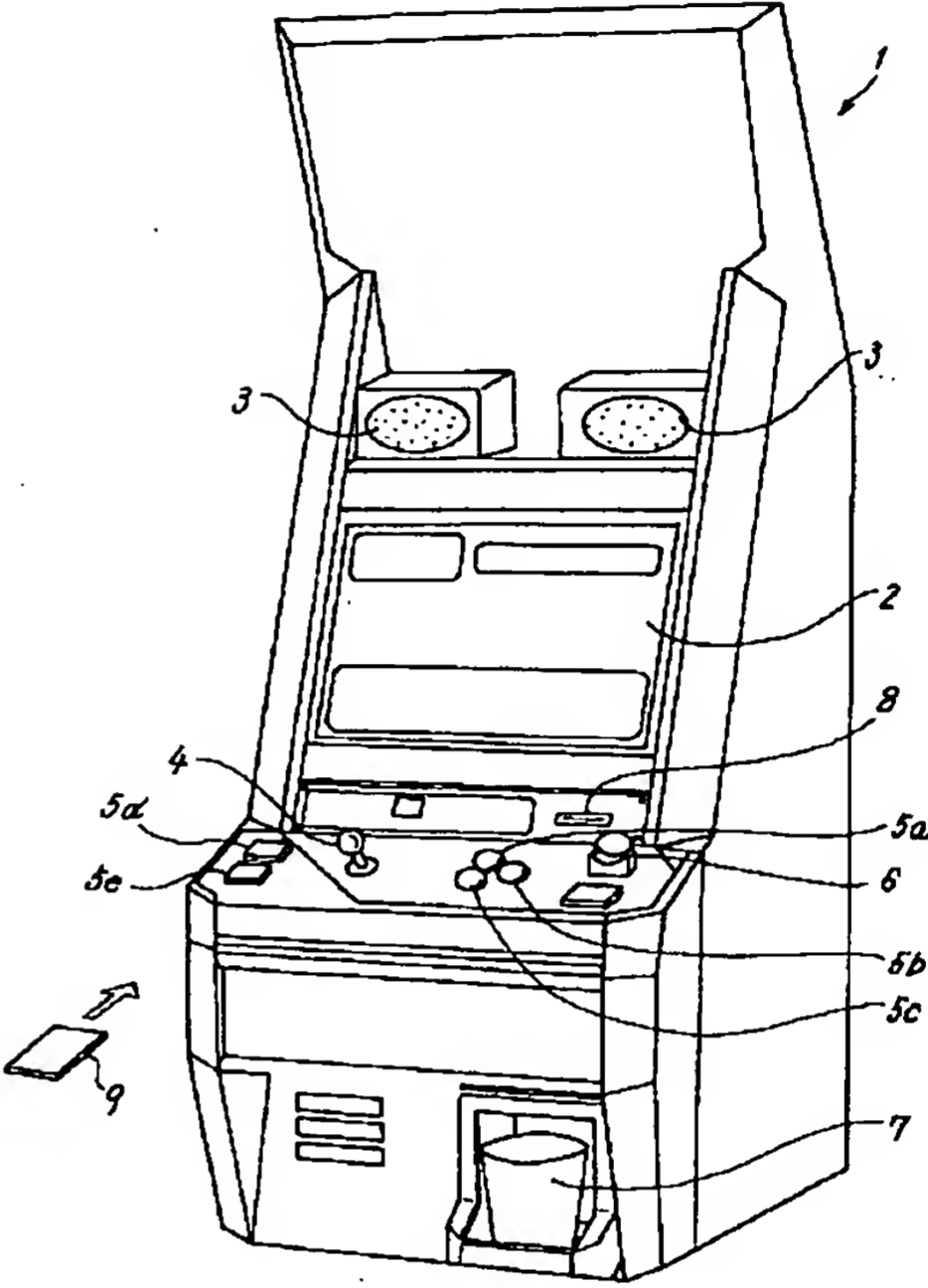
【図2】



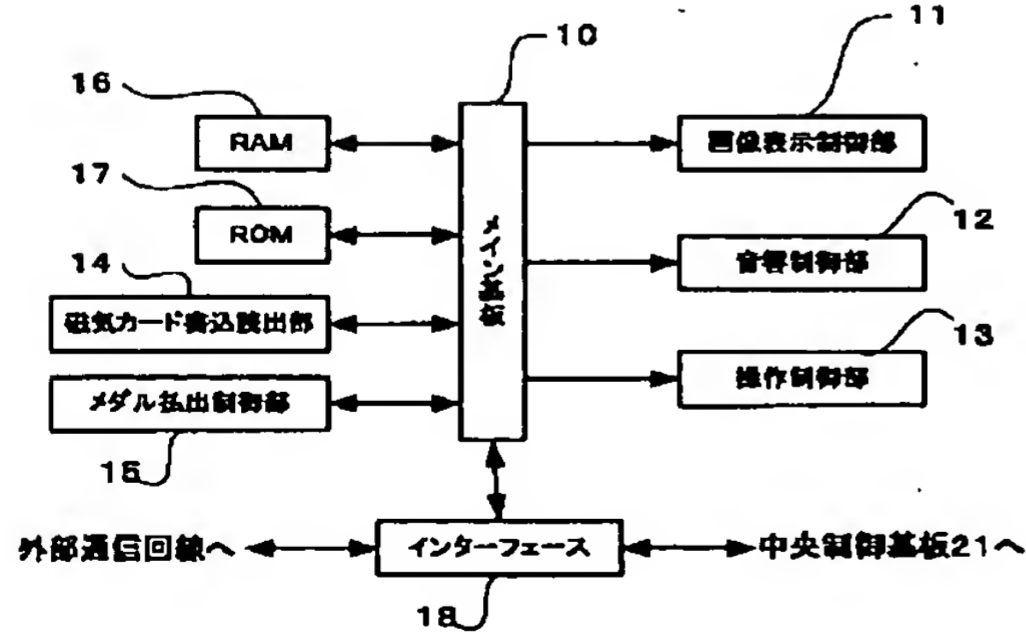
【図1】



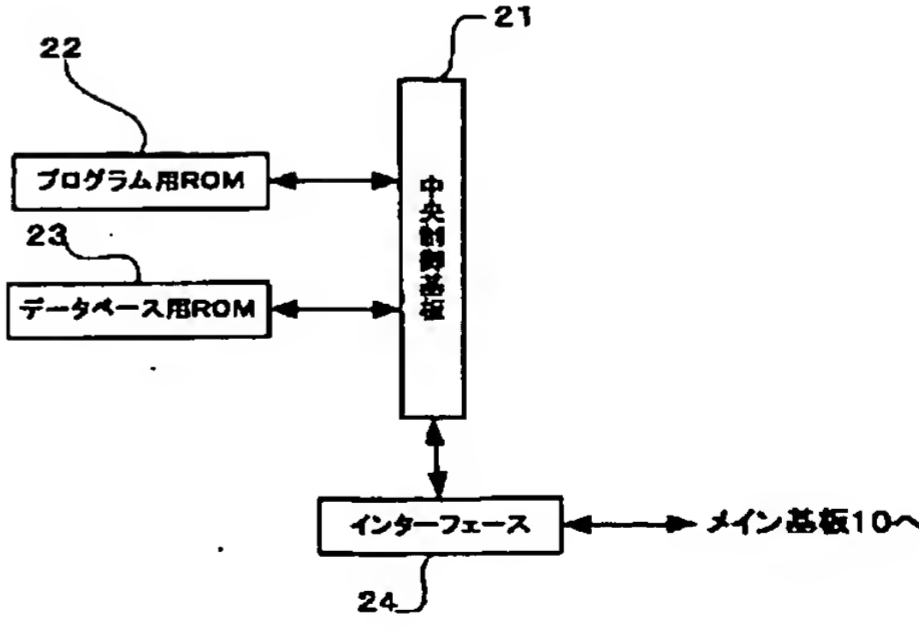
【図3】



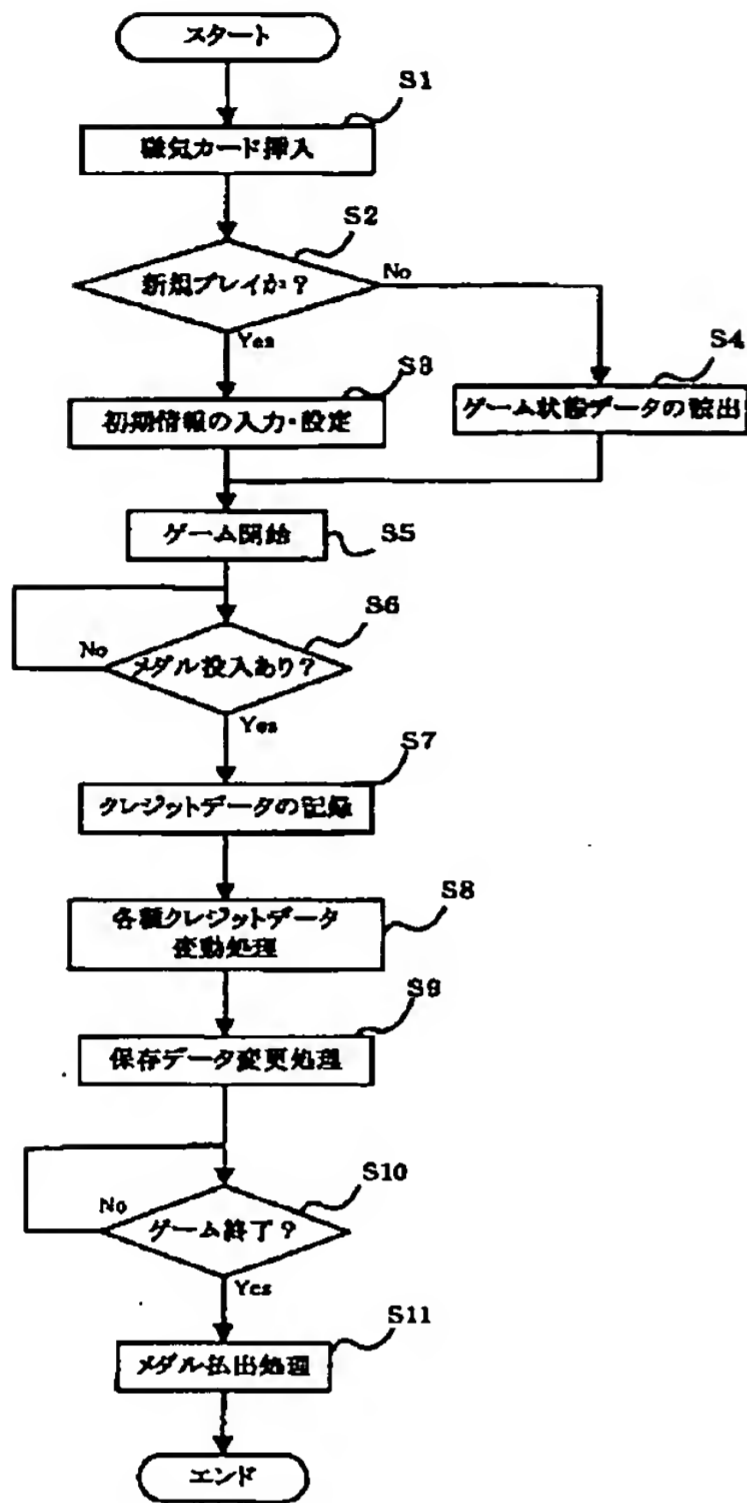
【図4】



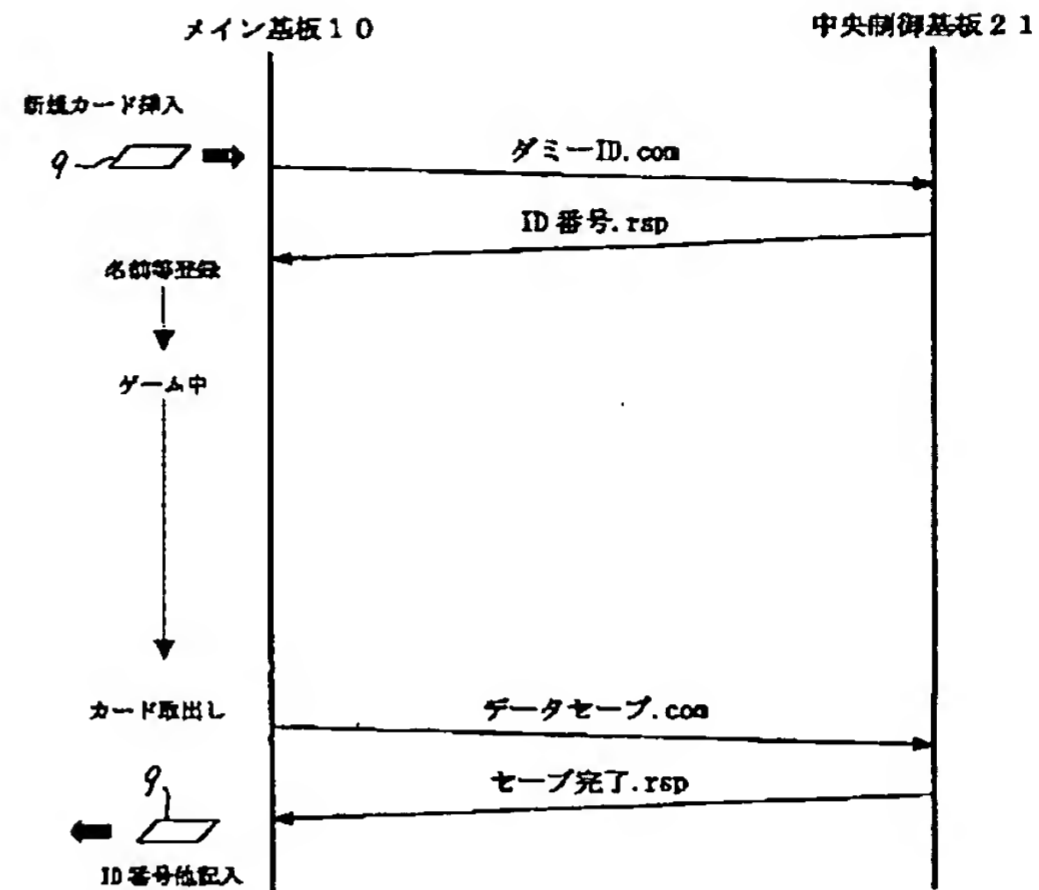
【図5】



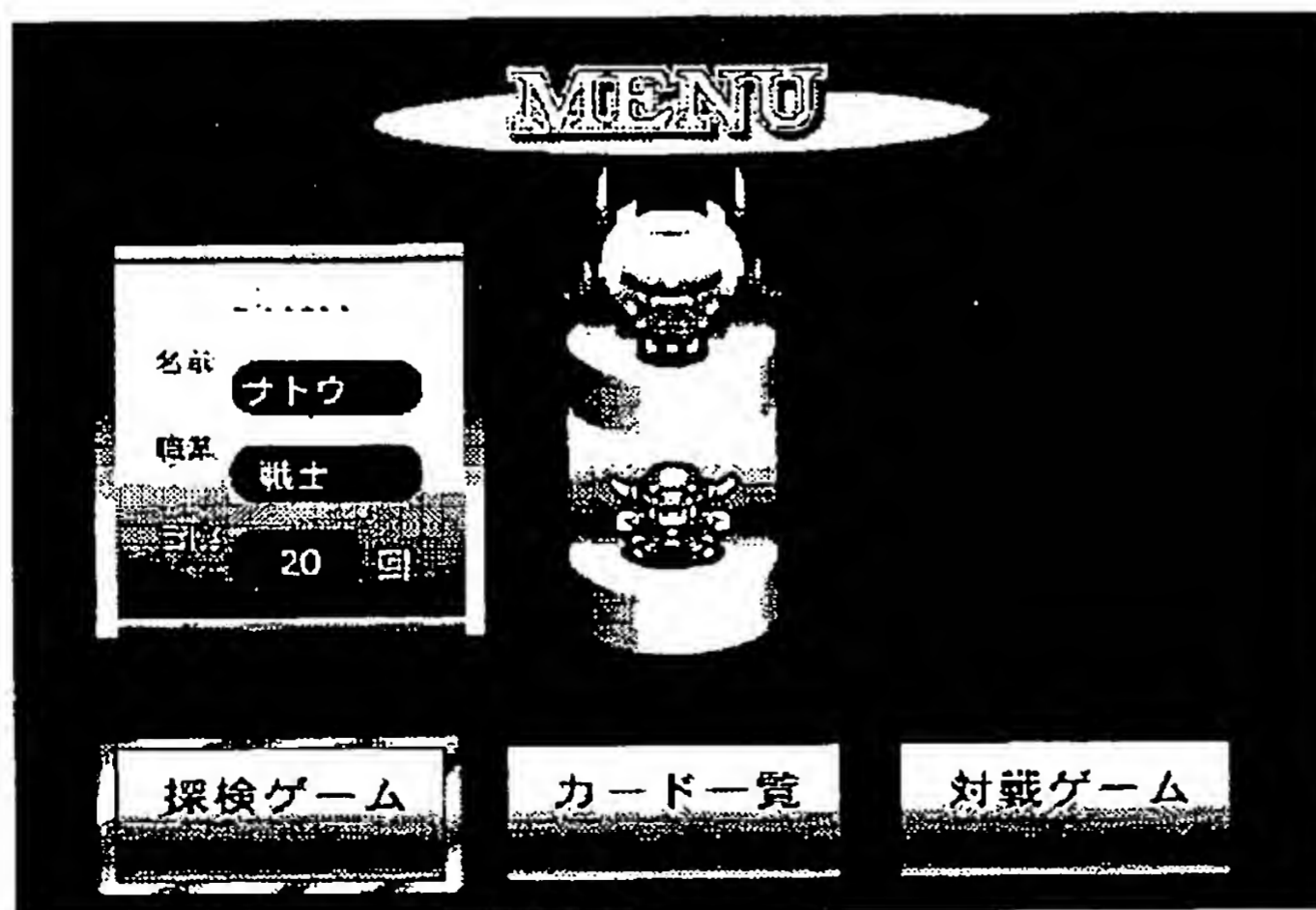
【図6】



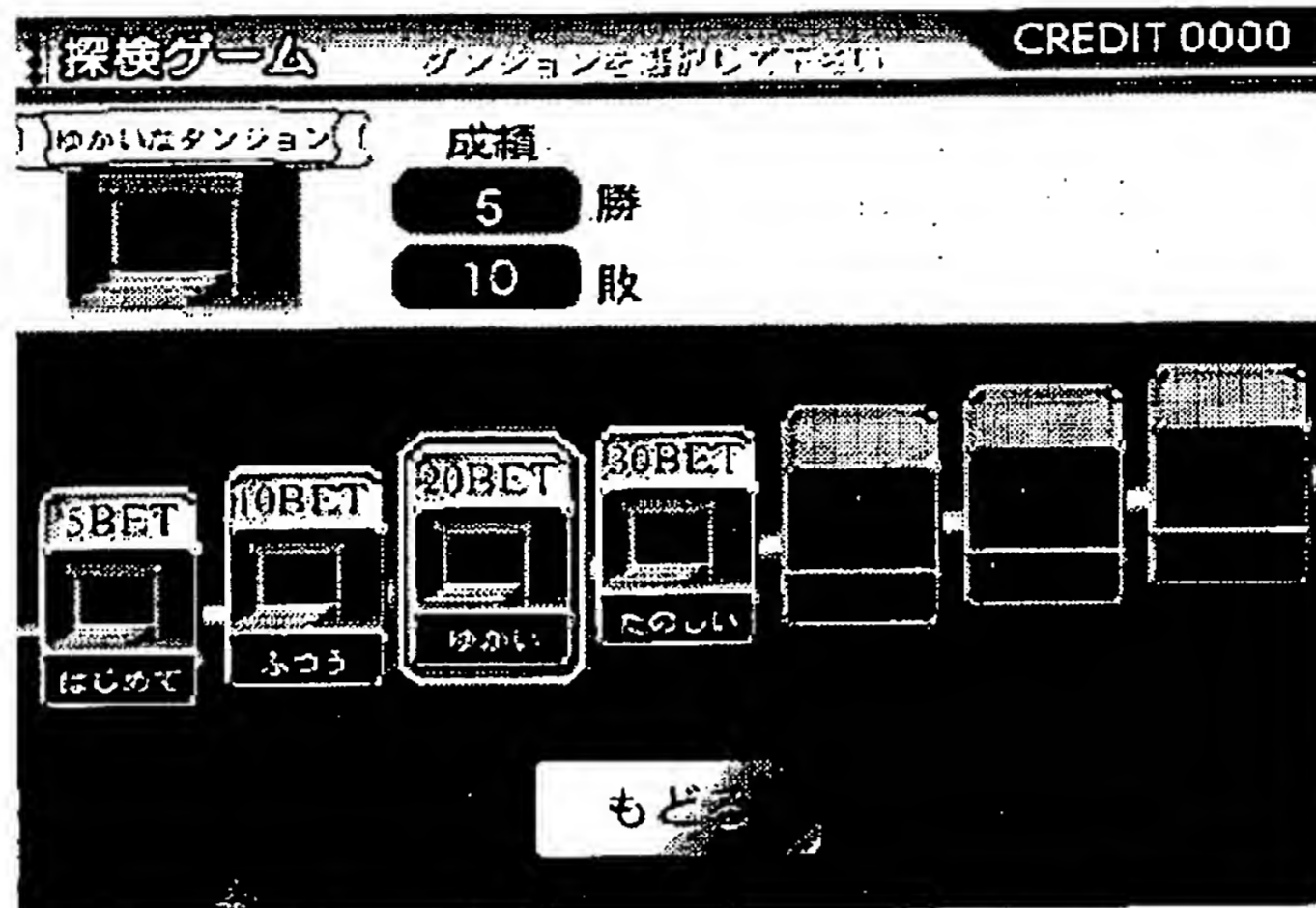
【図7】



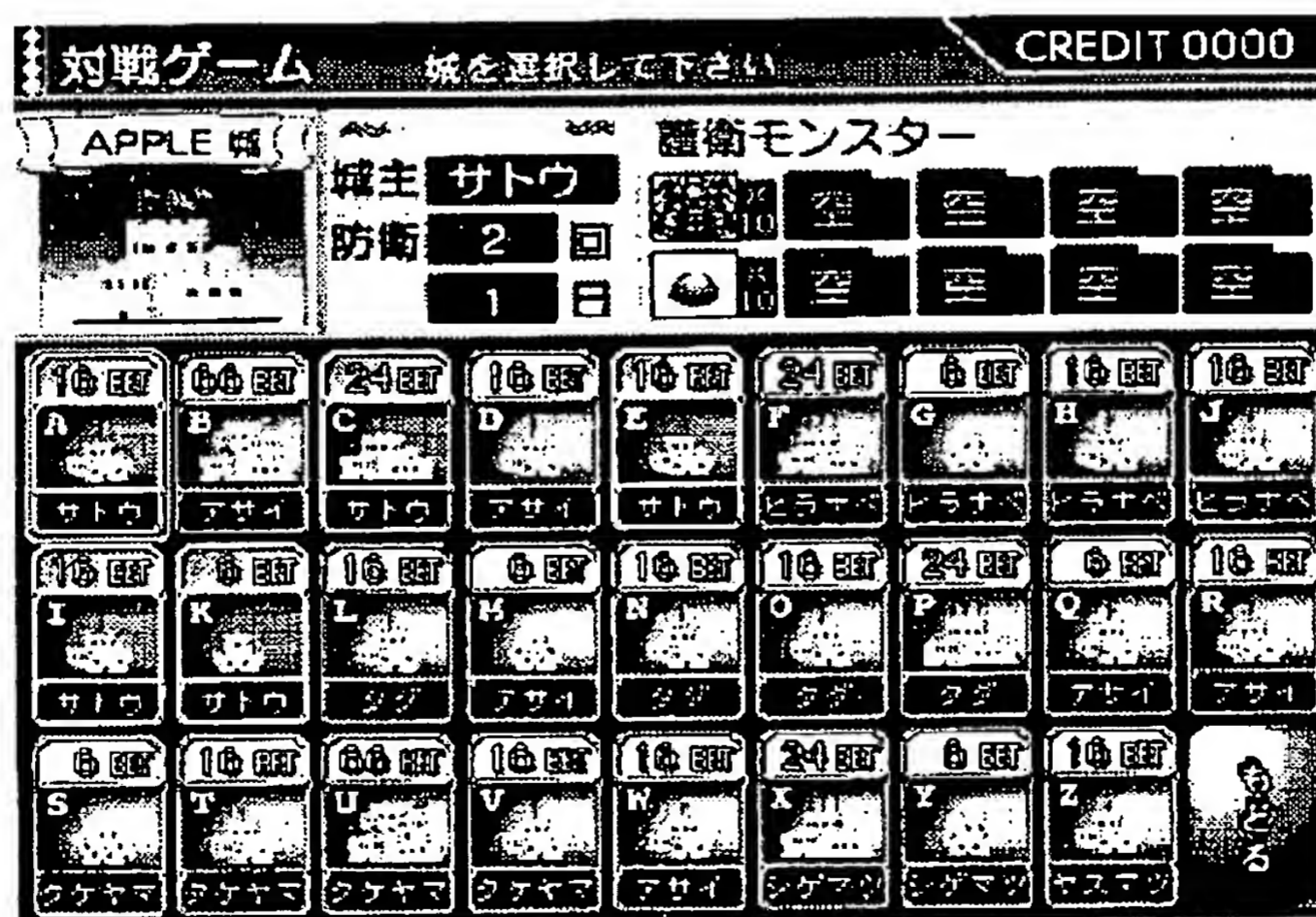
【図8】



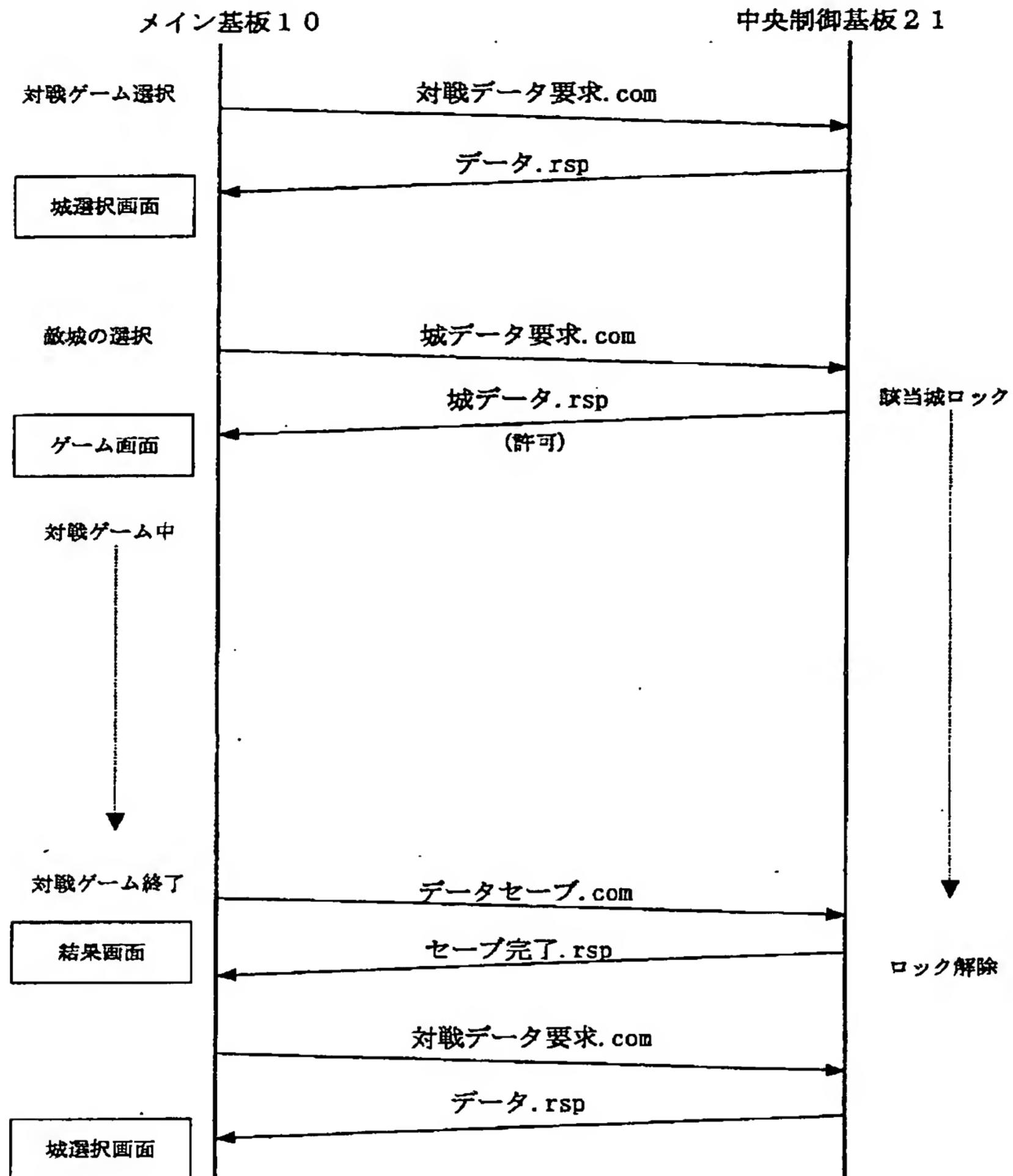
【図9】



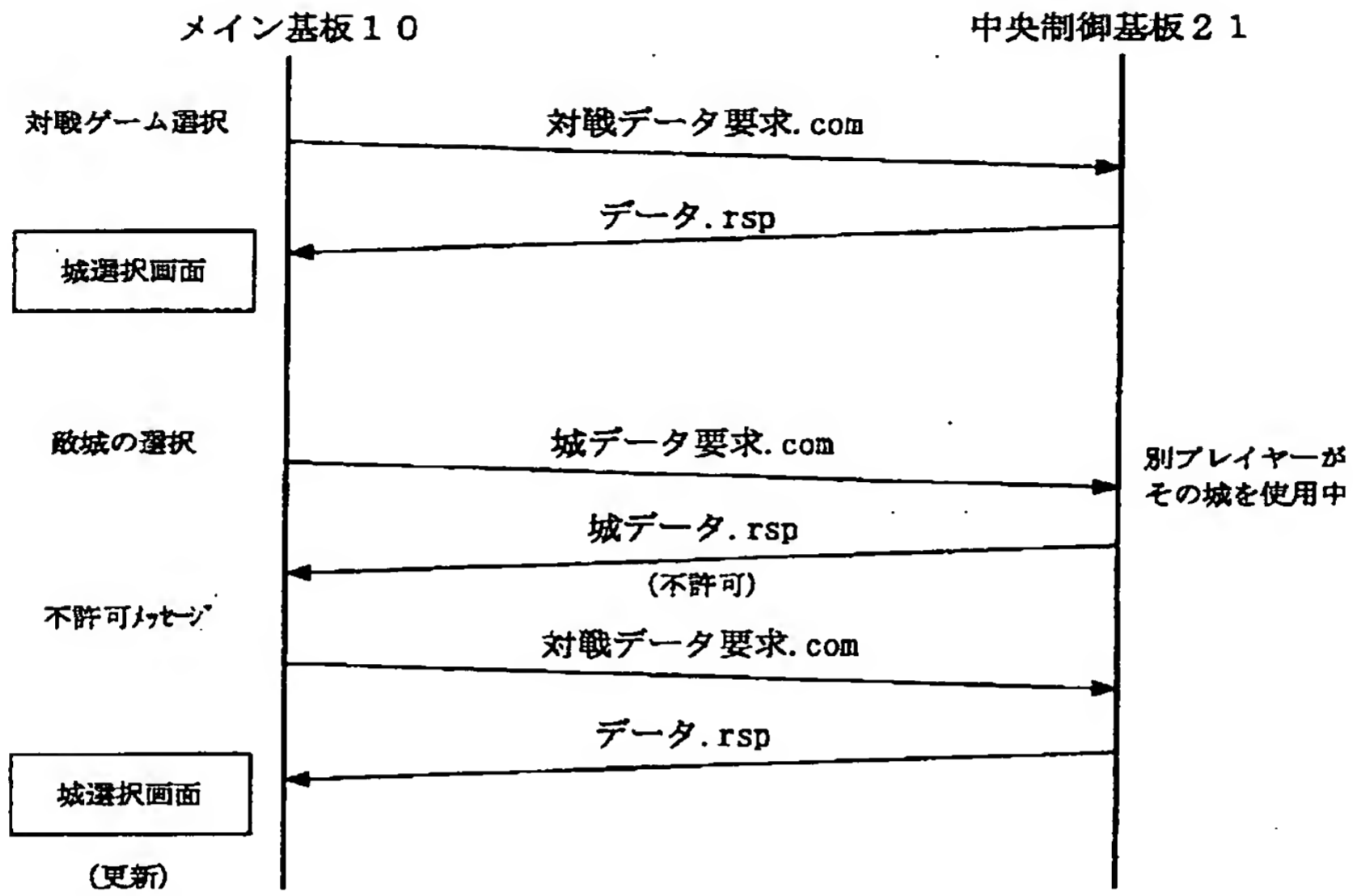
【図10】



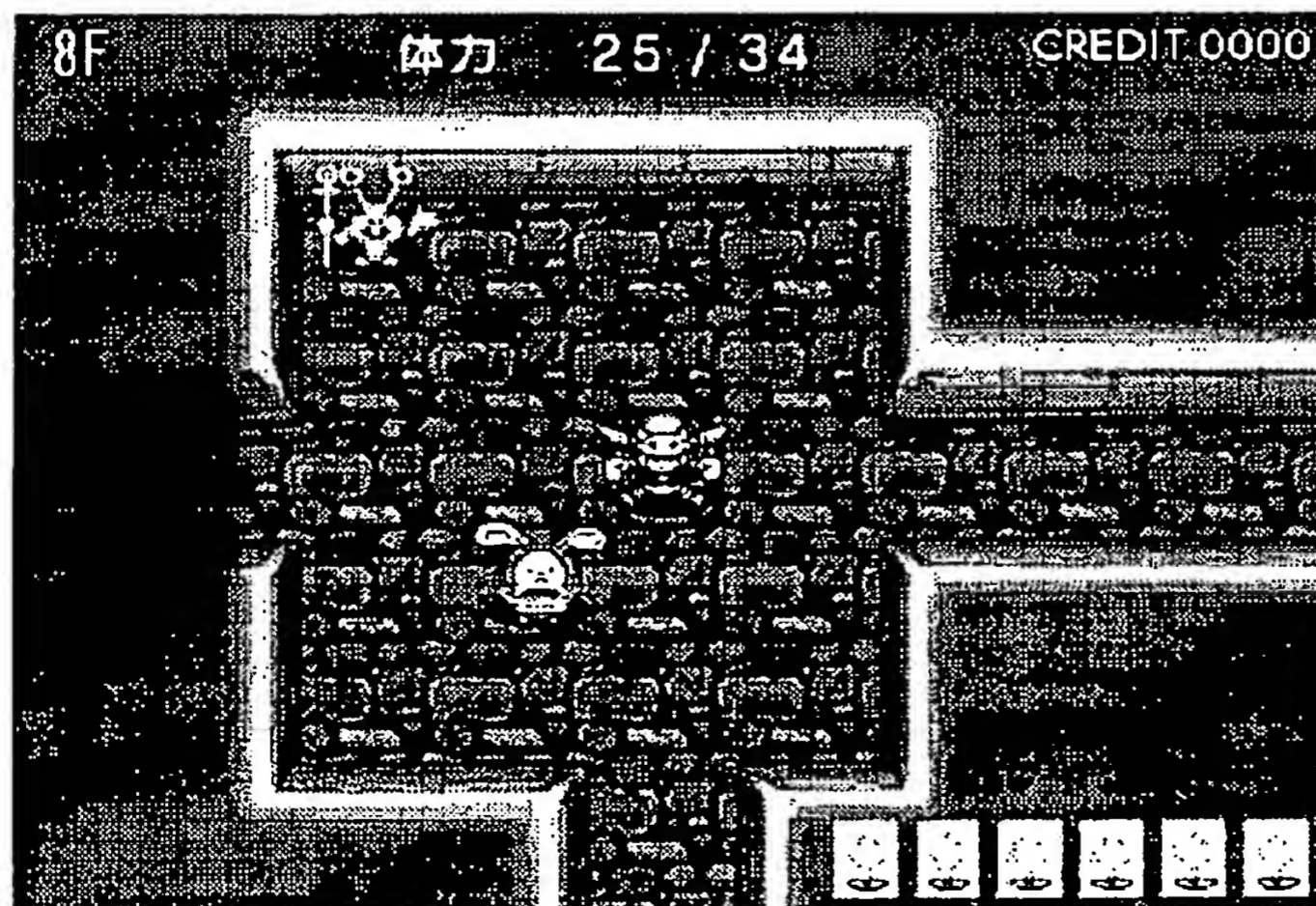
【図11】



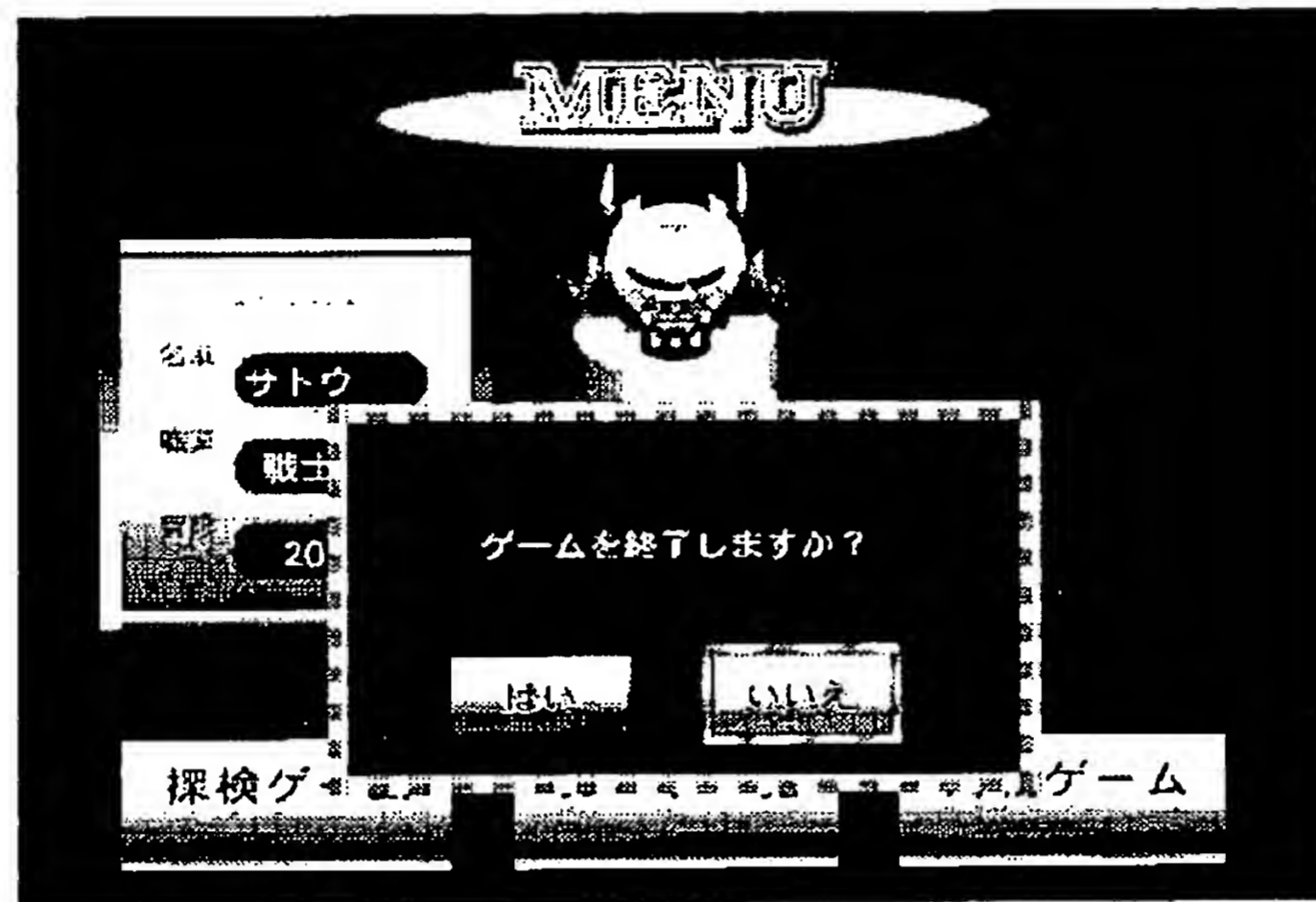
【図12】



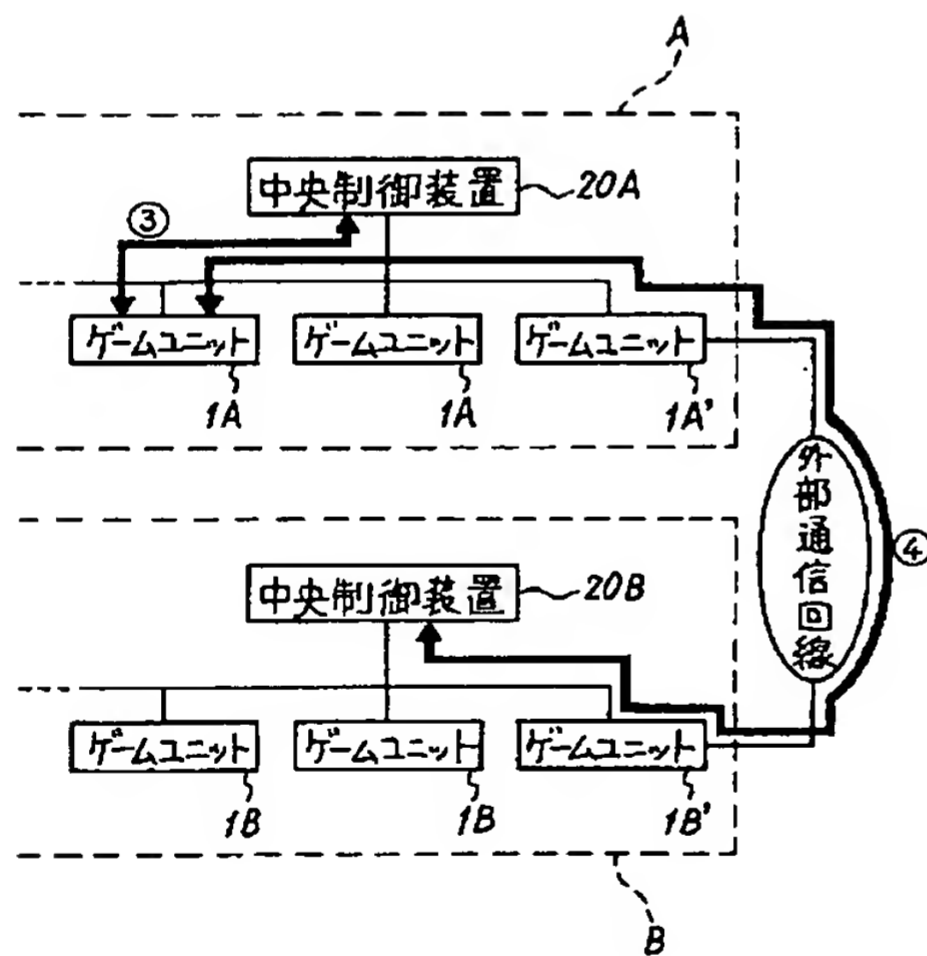
【図13】



【図14】



【図15】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2003-79956,A (P2003-79956A)
(43) [Date of Publication] March 18, Heisei 15 (2003. 3.18)
(54) [Title of the Invention] A game system, management equipment, a game unit, the control method, and a program
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 13/12
[FI]
A63F 13/12 B
[Request for Examination] Tamotsu
[The number of claims] 16
[Mode of Application] OL
[Number of Pages] 27
(21) [Filing Number] Application for patent 2001-274890 (P2001-274890)
(22) [Filing Date] September 11, Heisei 13 (2001. 9.11)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 000105637
[Name] KONAMI CO., LTD.
[Address] 2-4-1, Marunouchi, Chiyoda-ku, Tokyo
(72) [Inventor(s)]
[Name] Kusuda Kazuhiro
[Address] 4-3-1, Toranomom, Minato-ku, Tokyo Inside of KONAMI CO., LTD.
(74) [Attorney]
[Identification Number] 100098626
[Patent Attorney]
[Name] Kuroda **
[Theme code (reference)]
2C001
[F term (reference)]

2C001 AA11 AA14 AA15 BA02 BA05 BB01 BB02 BD02 BD05 CA00 CA01 CA03 CB00
CB01 CB02 CB05 CB08 CC00 CC01 CC08 DA04

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

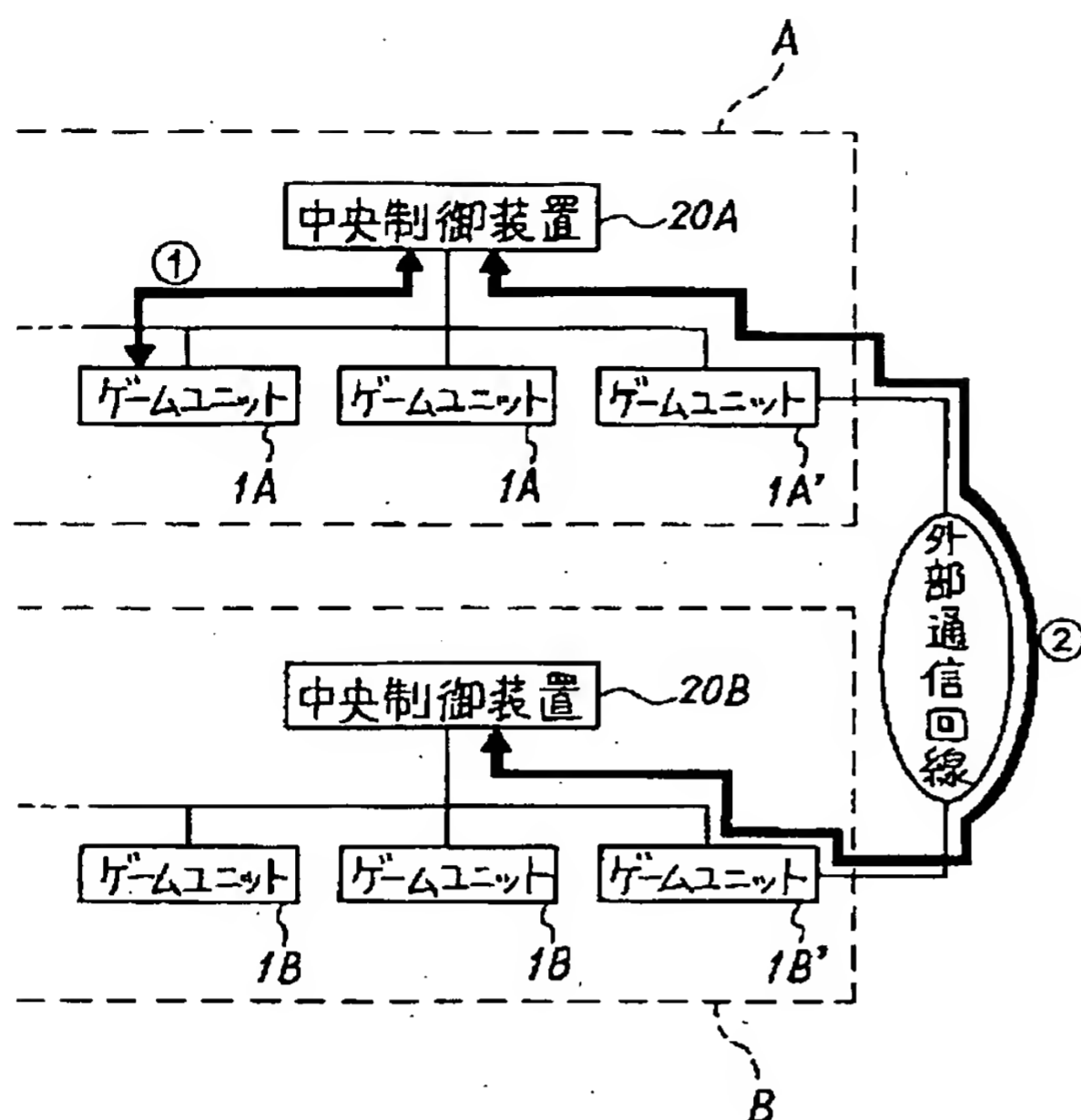
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] It is performing the content of a game which is not restricted to the storage capacity of the game information record medium formed in game equipment, but can fully meet the request of a player with the game equipment.

[Means for Solution] In the medal game machine installed in each store, respectively, the waging-war game of occupying the castle of other players is performed, pushing down an enemy monster. The castle data of the medal game machine of another stores other than the medal game machine which the player which challenges a castle plays can also be used for a waging-war partner's castle data used in this waging-war game. A player can be provided with how to enjoy itself of being pitched against each other between the stores of being as defending the castle of one's store against the attack from other stores **** [, and]. [that this attacks the castle in other stores between the players played for example, at each store]

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The game system to which it became from two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means go on a game using the game information recorded on the game information record medium of the management equipment which has the game information record medium which is characterized by to provide the following, and which recorded game information, and the above-mentioned management equipment, and two or more above-mentioned game equipments were connected possible [data communication] The game unit of each game equipment is a use demand transmitting means to transmit the use

demand of a purport which wishes use of the game information used by the above-mentioned game advance means to the management equipment of game equipment equipped with the above-mentioned game unit. It is a use demand receiving means to have a game information receiving means to receive the game information concerning the above-mentioned use demand answered from the above-mentioned management equipment, and to receive the use demand transmitted from the game unit of the game equipment with which the management equipment of each game equipment is equipped with the above-mentioned management equipment. The game information read-out means which reads the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means out of the game information record medium of the above-mentioned management equipment. It has a game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand in the game information concerning the above-mentioned use demand. The 1st management equipment prepared in at least one game equipment. When the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means cannot use out of the game information record medium of the management equipment of the above 1st, A game information acquisition means to acquire this game information out of the game information record medium of the 2nd management equipment prepared in game equipment other than this game equipment [Claim 2] The game system of a claim 1 characterized by providing the following The game information acquisition means of the management equipment of the above 1st is a transfer-request transmitting means to transmit the transfer request of a purport which wishes a transfer of this game information to the management equipment of the above 2nd when the game information concerning the above-mentioned use demand recorded on the game information record medium of the management equipment of the above 1st cannot be used. It is a transfer-request receiving means to consist of transfer information receiving meanses to receive the game information concerning the above-mentioned transfer request transmitted from the management equipment of the above 2nd, and to receive the transfer request to which the management equipment of the above 2nd is transmitted from the management equipment of the above 1st. A game information transfer means to read the game information concerning the transfer request which received by the above-mentioned transfer-request receiving means out of the game information record medium of the management equipment of the above 2nd, and to transmit this game information to the management equipment of the above 1st [Claim 3] In the game system of a claim 2 the management equipment of the above 1st It functions as a game unit of the imagination recognized as a game unit in game equipment equipped with the 2nd management equipment, the management equipment of the above 2nd -- receiving -- this -- It functions as a transfer-request receiving means of the 2nd management equipment. the use demand receiving means of the management equipment of the above 2nd -- this -- It

receives as a use demand transmitted from the game unit in game equipment equipped with the 2nd management equipment. the transfer request transmitted from the management equipment of the above 1st -- this -- The game information read-out means of the management equipment of the above 2nd, and a game information reply means this -- the game information which functions as a game information transfer means of the 2nd management equipment, and is transmitted to the management equipment of the above 1st -- this -- the game system characterized by answering a letter as game information answered to the game unit in game equipment equipped with the 2nd management equipment

[Claim 4] It is the game system which sets to claims 1 and 2 or the game system of 3, and is characterized by the connection for the data communication between two or more above-mentioned game equipments being what connects between the game units prepared in each game equipment possible [data communication].

[Claim 5] The game system characterized by providing the following. Management equipment which has the game information record medium which recorded game information The game information recorded on the game information record medium of the above-mentioned management equipment is used. In the game system to which it became from two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game, and two or more above-mentioned game equipments were connected possible [data communication] The game unit of each game equipment is a 1st use demand transmitting means to transmit the 1st use demand of a purport which wishes use of the game information used by the above-mentioned game advance means to the management equipment of game equipment equipped with the above-mentioned game unit. It is a 1st use demand receiving means have a 1st game information receiving means receive the game information concerning the use demand of the above 1st answered from the above-mentioned management equipment, and receive the 1st use demand transmitted from the game unit of the game equipment with which the management equipment of each game equipment is equipped with the above-mentioned management equipment. The game information read-out means which reads the game information concerning the 1st use demand which received by the above-mentioned 1st use demand receiving means out of the game information record medium of the above-mentioned management equipment, It has a 1st game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of the 1st use demand. the game information concerning the use demand of the above 1st -- this -- The 1st management equipment prepared in at least one game equipment When the game information concerning the 1st use demand which received by the above-mentioned 1st use demand receiving means cannot use out of the game information record medium of the management equipment of the above 1st, It has a use improper information reply means to answer a letter in the use improper information on a purport that this game information cannot be used for the game unit which becomes the transmitting origin of the 1st use demand. this -- The

game unit which transmitted the use demand of the above 1st When an information receiving use improper means to receive the use improper information answered from the management equipment of the above 1st, and the above-mentioned information receiving use improper means receive use improper information, As opposed to the 2nd management equipment prepared in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned game unit A 2nd use demand transmitting means to transmit the 2nd use demand of a purport which wishes use of the game information concerning the use demand of the above 1st, It has a 2nd game information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 2nd answered from the management equipment of the above 2nd. the management equipment of the above 2nd A 2nd use demand receiving means to receive the 2nd use demand transmitted from the game unit which received use improper information from the management equipment of the above 1st, the game information concerning the 2nd use demand which received by the above-mentioned 2nd use demand receiving means -- from the inside of the game information record medium of the management equipment of the above 2nd -- reading -- this game information -- this -- a 2nd game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of the 2nd use demand [Claim 6] In claims 1, 2, 3, and 4 or the game system of 5 each game equipment It has a player specific information receipt means to receive the player specific information for specifying the player which performs a game with all the game equipments that constitute the above-mentioned game system, respectively. The player specific information classified by equipment for the above-mentioned player specific information specifying the player which performs a game with each game equipment for every game equipment, respectively, The game system characterized by combining the equipment specific information for specifying the game equipment with which the player is performing the game, respectively.

[Claim 7] The claims 1, 2, 3, 4, and 5 or 6 game systems which are characterized by providing the following The 1st management equipment or game unit which is equipped with two or more game equipments equipped with the management equipment of the above 2nd, and transmits a use demand to the management equipment of the above 2nd It has a game information specific information storage means to memorize the game information specific information for specifying the game information recorded on the game information record medium of all the 2nd management equipment, respectively. the above-mentioned game information specific information -- every -- the game information specific information classified by equipment for specifying the game information recorded on the game information record medium of the 2nd management equipment for every game equipment, respectively The game information record medium which records each game information, respectively

[Claim 8] Management equipment which has the game information record medium which recorded the game information which is prepared in game equipment equipped

with the game unit which has a game advance means characterized by providing the following to go on a game using game information, and is used by the game advance means of this game unit A use demand receiving means to receive the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit The game information read-out means which reads this game information out of this game information record medium when the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means can use out of the above-mentioned game information record medium A game information acquisition means acquire this game information out of the game information record medium of the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned management equipment when the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means cannot use out of the above-mentioned game information record medium A game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand in the game information concerning the above-mentioned use demand [Claim 9] Management equipment which has the game information record medium which recorded the game information which is prepared in game equipment equipped with the game unit which has a game advance means characterized by providing the following to go on a game using game information, and is used by the game advance means of this game unit A use demand receiving means to receive the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit The game information read-out means which reads the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means out of the above-mentioned game information record medium A game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand in the game information concerning the above-mentioned use demand A game information-transfer means read the game information concerning the transfer request which received by transfer-request receiving means receive the transfer request of a purport which is transmitted from game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned management equipment, and which wishes a transfer of game information, and the above-mentioned transfer-request receiving means out of the above-mentioned game information record medium, and transmit this game information to the game equipment which becomes the transmitting origin of this transfer request [Claim 10] The game unit which has a game advance means to be prepared in game equipment equipped with the management equipment which has the game information record medium which is characterized by providing the following, and which recorded game information, and to go on a game using this game information A 1st use demand transmitting means to transmit the 1st use demand of a purport which wishes use of the game information used by the above-mentioned game advance means to the above-mentioned management equipment A 1st game

information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 1st answered from the above-mentioned management equipment. An information receiving use improper means to receive the use improper information on a purport that the game information concerning the use demand of the above 1st recorded on the game information record medium of this management equipment answered from the above-mentioned management equipment cannot be used. As opposed to the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned game unit when the above-mentioned information receiving use improper means receives use improper information. A 2nd game information receiving means receive the game information start to the use demand of the above 2nd to which it is answered as a 2nd use demand. Transmitting means to transmit the 2nd use demand of a purport which wishes use of the game information concerning the use demand of the above 1st, from the 2nd management equipment prepared in the game equipment according to above.

[Claim 11] The management equipment which has the game information record medium which is characterized by providing the following, and which recorded game information, It consists of two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using the game information recorded on the game information record medium of this management equipment. The control method of management equipment formed in at least one game equipment in the game system to which two or more of these game equipments were connected possible [data communication] The use demand receiving process that the management equipment formed in game equipment equipped with this game unit receives the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit. The game information read-out process that this management equipment reads this game information out of this game information record medium when the game information concerning the use demand which received at the above-mentioned use demand receiving process can use out of the game information record medium of the management equipment which received this use demand. The game information acquisition process which acquires in this game information out of the game information record medium of the management equipment formed in game equipment with this management equipment other than game equipment equipped with this management equipment when the game information concerning the use demand which received at the above-mentioned use demand receiving process cannot use out of the game information record medium of the management equipment which received this use demand. The game information reply process of answering the game unit which the management equipment which received the above-mentioned use demand becomes the transmitting origin of this use demand in the game information acquired at the above-mentioned game information read-out process or the above-mentioned game information acquisition process.

[Claim 12] The management equipment which has the game information record medium which is characterized by providing the following, and which recorded game information, It consists of two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using the game information recorded on the game information record medium of this management equipment. The control method of management equipment formed in at least one game equipment in the game system to which two or more of these game equipments were connected possible [data communication] The use demand receiving process that the management equipment formed in game equipment equipped with this game unit receives the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit The game information read-out process that the management equipment which received this use demand reads the game information concerning the use demand which received at the above-mentioned use demand receiving process out of the game information record medium formed in this management equipment The game information reply process of answering the game unit which the management equipment which received the above-mentioned use demand becomes the transmitting origin of this use demand in the game information read at the above-mentioned game information read-out process The transfer-request receiving process that the management equipment formed in at least one game equipment is transmitted from game equipment other than this game equipment and of receiving the transfer request of a purport which wishes a transfer of game information, The game information transfer process that read the game information concerning the transfer request which received at the above-mentioned transfer-request receiving process out of the game information record medium formed in the management equipment which received this transfer request, and this management equipment transmits this game information to the game equipment which becomes the transmitting origin of this transfer request

[Claim 13] The management equipment which has the game information record medium which is characterized by providing the following, and which recorded game information, It consists of two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using the game information recorded on the game information record medium of this management equipment. The control method of a game unit formed in at least one game equipment in the game system to which two or more of these game equipments were connected possible [data communication] The 1st use demand transmitting process that the above-mentioned game unit transmits the 1st use demand of a purport which wishes use of the game information used by the game advance means of this game unit to the management equipment formed in game equipment equipped with this game unit a letter is answered from the management equipment which received the use demand of the above 1st -- this -- the game information concerning the 1st use demand -- this -- the 1st game information receiving process which the game unit which transmitted the 1st use demand receives it was recorded on the game

information record medium of this management equipment answered from the management equipment which received the use demand of the above 1st -- this -- the use improper information on a purport that the game information concerning the 1st use demand cannot be used -- this -- the information receiving use improper process which the game unit which transmitted the 1st use demand receives As opposed to the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the game unit which received the above-mentioned use improper information when use improper information is received at the above-mentioned information receiving use improper process The 2nd use demand transmitting process of transmitting the 2nd use demand of a purport whose game unit of this wishes use of the game information concerning the use demand of the above 1st, a letter is answered from the management equipment which received the use demand of the above 2nd -- this -- the game information concerning the 2nd use demand -- this -- the 2nd game information receiving process which the game unit which transmitted the 2nd use demand receives

[Claim 14] It is prepared in game equipment equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using game information. In the program for operating the computer of the management equipment which has the game information record medium which recorded the game information used by the game advance means of this game unit A use demand receiving means to receive the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit, When the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means can use out of the above-mentioned game information record medium, When the game information concerning the use demand which received by the game information read-out means and the above-mentioned use demand receiving means which read this game information out of this game information record medium cannot use out of the above-mentioned game information record medium, A game information acquisition means to acquire this game information out of the game information record medium of the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned management equipment, And the program characterized by operating the above-mentioned computer as a game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand in the game information concerning the above-mentioned use demand.

[Claim 15] It is prepared in game equipment equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using game information. In the program for operating the computer of the management equipment which has the game information record medium which recorded the game information used by the game advance means of this game unit A use demand receiving means to receive the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit, The game information concerning the use demand

which received by the above-mentioned use demand receiving means The game information read-out means read out of the above-mentioned game information record medium, and the game information concerning the above-mentioned use demand A game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand, Are transmitted from game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned management equipment. A transfer-request receiving means to receive the transfer request of a purport which wishes a transfer of game information, and as a game information transfer means to read the game information concerning the transfer request which received by the above-mentioned transfer-request receiving means out of the above-mentioned game information record medium, and to transmit this game information to the game equipment which becomes the transmitting origin of this transfer request The program characterized by operating the above-mentioned computer.

[Claim 16] It is prepared in game equipment equipped with the management equipment which has the game information record medium which recorded game information. In the program for operating the computer of the game unit which has a game advance means to go on a game using this game information The 1st use demand of a purport which wishes use of the game information used by the above-mentioned game advance means A 1st use demand transmitting means to transmit to the above-mentioned management equipment, a 1st game information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 1st answered from the above-mentioned management equipment, An information receiving use improper means to receive the use improper information on a purport that the game information concerning the use demand of the above 1st recorded on the game information record medium of this management equipment answered from the above-mentioned management equipment cannot be used, As opposed to the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned game unit when the above-mentioned information receiving use improper means receives use improper information A 2nd use demand transmitting means to transmit the 2nd use demand of a purport which wishes use of the game information concerning the use demand of the above 1st, And the program characterized by operating the above-mentioned computer as a 2nd game information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 2nd answered from the 2nd management equipment prepared in the game equipment according to above.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. **** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] The management equipment which has the game information record medium with which this invention recorded game information, The game information recorded on the game information record medium of the management equipment is used. It consists of two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game. It is related with the program for operating the control methods by the game system to which two or more above-mentioned game equipments were connected possible [data communication], the management equipment which constitutes this game system and the game unit, these managements equipment, and the game unit, and these computers.

[0002]

[Description of the Prior Art] In the arcade game machine installed in stores, such as a game center, in order to meet the request of a player, various games are offered. The request of a player causes the advancement of the content of a game, and complication, and is in the inclination which the amount of information of game information, such as data for realizing the content of a game and a program, increases. For this reason, a policy for corresponding to the increase in amount of information of game information is desired.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, since it corresponds to the increase in the amount of information of game information, even when increasing storage capacity (game information record medium), such as ROM which records the game information, there is a limitation in the storage capacity from a technical side. Moreover, since ROM with comparatively large storage capacity is expensive, the manufacturing cost of game equipment soars. Therefore, the amount of information of game information may be restricted from a technical side and a cost side. For this reason, in the former, the content of a game performed with game equipment was restricted in many cases by the limit of the amount of information of the game information, and there was a problem that it was difficult to fully meet the request of a player.

[0004] It is offering the game system which can perform the content of a game which this invention's is made in view of the above-mentioned problem, and the place made into the purpose is not restricted to the storage capacity of the game information record medium formed in game equipment, but can fully meet the request of a player with the game equipment, management equipment, a game unit, the control method, and a program.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above-mentioned purpose, invention of a claim 1 The game information recorded on the game information record medium of the management equipment which has the game information record medium which recorded game information, and the above-mentioned management equipment is used. In the game system to which it became from two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game, and two or more above-mentioned game equipments were connected possible [data communication] A use demand transmitting means to transmit the use demand of a purport which wishes use of the game information for which the game unit of each game equipment is used by the above-mentioned game advance means to the management equipment of game equipment equipped with the above-mentioned game unit, It has a game information receiving means to receive the game information concerning the above-mentioned use demand answered from the above-mentioned management equipment. the management equipment of each game equipment A use demand receiving means to receive the use demand transmitted from the game unit of game equipment equipped with the above-mentioned management equipment, The game information read-out means which reads the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means out of the game information record medium of the above-mentioned management equipment, It has a game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand in the game information concerning the above-mentioned use demand. The 1st management equipment prepared in at least one game equipment When the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means cannot use out of the game information record medium of the management equipment of the above 1st, It is characterized by having a game information acquisition means to acquire this game information, out of the game information record medium of the 2nd management equipment : prepared in game equipment with this another game equipment.

[0006] This game system consisted of two or more game equipments each other connected possible [data communication], and these game equipment is equipped with the management equipment which has the game information record medium which recorded game information, and the game unit which has a game advance means to go on a game using the game information recorded on the game information record medium of the management equipment. In this game system, a

player can perform the game using game ***** obtained from the management equipment of the above-mentioned game equipment in the game unit of each game equipment. Specifically, the game unit which a player uses transmits the use demand of a purport which wishes use of the game information to the management equipment of the above-mentioned game equipment by the use demand transmitting means, when performing the game using game information. It is received by the use demand receiving means of the management equipment of the above-mentioned game equipment, and this use demand reads the game information concerning the use demand out of the game information record medium of the above-mentioned management equipment by the game information read-out means with the management equipment. The read game information is answered by the game information reply means by the game unit which becomes the transmitting origin of the use demand, and receives this by the game information receiving means in the game unit. Thereby, the player which the game advance means of a game unit advances the game using the game information, and is played in the game unit can perform the game using the game information. Here, game information is information which is used for the game in a game unit and is managed by management equipment, for example, the preservation information on a player or the information on a character that it appears into a game, the information on the game field of imagination in the game, etc. are mentioned. Each game equipment which constitutes this game system can be installed in a different store, respectively, and a player can enjoy a game with each game equipment at each store.

[0007] Here, the management equipment (the 1st management equipment) formed in at least one game equipment which constitutes this game system acquires the game information by the game information acquisition means out of the game information record medium of the management equipment (the 2nd management equipment) formed in game equipment other than the above-mentioned game equipment, when the use demand about the game information which cannot use out of the game information record medium of the above-mentioned management equipment receives. That is, when there is no game information concerning a use demand into the game information record medium of the 1st management equipment or it is in the state where it is already used for others and cannot use, the 1st management equipment can acquire the game information concerning the use demand from another game equipment. It becomes unnecessary therefore, to hold to game equipment equipped with the 1st management equipment with which the player plays all the game information that can be used into the game of a player. Therefore, by distributing and holding the game information which can be used in the game in game equipment equipped with the 1st management equipment to other game equipments which constitute this game system, it is not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but the game using game information with much amount of information can be realized.

[0008] Moreover, it also becomes possible to provide a player with the content of a

game which is not until now by using this game system. For example, it also becomes possible to realize the pitched-against each other type encampment game which scrambles for the game field which is the game information which mutual game equipment holds between the game equipment which installed each game equipment in stores all over the country, respectively, and was installed in each store. In this case, the player which lives in an every place region can cooperate, and not a waging-war game called the individual pair individual of occupying the game field of the game equipment in other areas, or defending the game field of the game equipment in one's area but a waging-war game called local airraid regions all over the country can be realized.

[0009] Invention of a claim 2 is set to the game system of a claim 1. moreover, the game information acquisition means of the management equipment of the above 1st When the game information concerning the above-mentioned use demand recorded on the game information record medium of the management equipment of the above 1st cannot be used, A transfer-request transmitting means to transmit the transfer request of a purport which wishes a transfer of this game information to the management equipment of the above 2nd, It consists of transfer information receiving meanses to receive the game information concerning the above-mentioned transfer request transmitted from the management equipment of the above 2nd. the management equipment of the above 2nd A transfer-request receiving means to receive the transfer request transmitted from the management equipment of the above 1st, The game information concerning the transfer request which received by the above-mentioned transfer-request receiving means is read out of the game information record medium of the management equipment of the above 2nd, and it is characterized by having a game information transfer means to transmit this game information to the management equipment of the above 1st.

[0010] In this game system, when acquiring game information from another game equipment by the game information acquisition means of the 1st management equipment, the transfer request of a purport which wishes a transfer of the game information to the 2nd management equipment prepared in another game equipment by the transfer-request transmitting means first is transmitted. This transfer request is received by the transfer-request receiving means of the 2nd management equipment, and by the game information transfer means, the 2nd management equipment reads the game information concerning the transfer request out of the game information record medium of the management equipment of the above 2nd, and transmits the game information to the 1st management equipment. The transmitted game information is received by the transfer information receiving means of the 1st management equipment, and the 1st management equipment can acquire the game information which starts a use demand from a game unit.

[0011] Invention of a claim 3 is set to the game system of a claim 2. moreover, the management equipment of the above 1st It functions as a game unit of the imagination recognized as a game unit in game equipment equipped with the 2nd

management equipment. the management equipment of the above 2nd -- receiving -- this -- It functions as a transfer-request receiving means of the 2nd management equipment. the use demand receiving means of the management equipment of the above 2nd -- this -- It receives as a use demand transmitted from the game unit in game equipment equipped with the 2nd management equipment. the transfer request transmitted from the management equipment of the above 1st -- this -- The game information read-out means of the management equipment of the above 2nd, and a game information reply means this -- the game information which functions as a game information transfer means of the 2nd management equipment, and is transmitted to the management equipment of the above 1st -- this -- it is characterized by answering a letter as game information answered to the game unit in game equipment equipped with the 2nd management equipment

[0012] With the 2nd management equipment in this game system The use demand receiving means for receiving the use demand from a game unit It functions as a transfer-request receiving means to receive the transfer request from the 1st management equipment. Moreover, the game information concerning a use demand is read from a game information record medium, and the game information read-out means and the game information reply means of answering a game unit in this function as game information transfer meanses for transmitting the game information concerning the transfer request to the 1st management equipment. That is, with the 2nd management equipment, the transfer request from the 1st management equipment is received as a use demand from a game unit, and the game information concerning the transfer request is transmitted to the 1st management equipment the same with answering a game unit. By such composition, the 2nd management equipment which receives a transfer request becomes possible [processing by recognizing as a game unit of imagination of the 1st management equipment which is the transmitting origin of the transfer request]. Therefore, processing to the transfer request from the 1st management equipment can be performed using the usual means used in the game in game equipment equipped with the 2nd management equipment.

[0013] Moreover, it becomes possible to reduce the problem on the security of the game information managed with the 2nd management equipment by recognizing the 1st management equipment as a game unit of imagination, and processing it. That is, in this game system, access will be constitutionally made from the 1st management equipment of another game equipment to the 2nd management equipment. Since it is difficult from a cost side to newly lay the communication line of exclusive use when distributing and arranging each game equipment all over the country, a general communication line will be used. In this case, there is a possibility that it may be accessed unlawfully by the 2nd management equipment, from the exteriors other than the 1st management equipment, and it is necessary to perform the security function to access from the outside. Here, in this game system, since the 2nd management equipment recognizes the 1st management equipment as a game unit

of imagination, it becomes possible to divert a part of security function [at least] at the time of the 2nd management equipment receiving access from a game unit at the time of the usual game. Therefore, compared with the case where a completely new security function is performed, it becomes possible to the 2nd management equipment to perform the security function to access from the outside by the low cost comparatively easily.

[0014] Moreover, invention of a claim 4 is set to claims 1 and 2 or the game system of 3, and connection for the data communication between two or more above-mentioned game equipments is characterized by being what connects between the game units prepared in each game equipment possible [data communication].

[0015] In this game system, between the game units prepared in each game equipment was connected possible [data communication], and between two or more game equipments is connected possible [data communication]. Although it will be necessary to change the composition of the management equipment which exists from the former when carrying out the direct file of between the 1st management equipment and the 2nd management equipment, it is not desirable to change the composition of management equipment by relations, such as security. Then, in this game system, it makes it possible to connect between game equipment and to perform communication between the 1st management equipment and the 2nd management equipment by connecting between game units. Between a game unit and management equipment, since the connection for communicating game information at the time of the usual game is established, if the composition of a game unit is changed, it will become possible [realizing data communication between each management equipment in two or more game equipments], without adding change to the composition of management equipment.

[0016] Moreover, the management equipment which has the game information record medium with which invention of a claim 5 recorded game information, The game information recorded on the game information record medium of the above-mentioned management equipment is used. In the game system to which it became from two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game, and two or more above-mentioned game equipments were connected possible [data communication] A 1st use demand transmitting means to transmit the 1st use demand of a purport which wishes use of the game information for which the game unit of each game equipment is used by the above-mentioned game advance means to the management equipment of game equipment equipped with the above-mentioned game unit, It has a 1st game information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 1st answered from the above-mentioned management equipment. the management equipment of each game equipment A 1st use demand receiving means to receive the 1st use demand transmitted from the game unit of game equipment equipped with the above-mentioned management equipment, The game information read-out means which reads the game information concerning the

1st use demand which received by the above-mentioned 1st use demand receiving means out of the game information record medium of the above-mentioned management equipment, It has a 1st game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of the 1st use demand. the game information concerning the use demand of the above 1st -- this -- The 1st management equipment prepared in at least one game equipment When the game information concerning the 1st use demand which received by the above-mentioned 1st use demand receiving means cannot use out of the game information record medium of the management equipment of the above 1st, It has a use improper information reply means to answer a letter in the use improper information on a purport that this game information cannot be used for the game unit which becomes the transmitting origin of the 1st use demand. this -- The game unit which transmitted the use demand of the above 1st When an information receiving use improper means to receive the use improper information answered from the management equipment of the above 1st, and the above-mentioned information receiving use improper means receive use improper information, As opposed to the 2nd management equipment prepared in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned game unit A 2nd use demand transmitting means to transmit the 2nd use demand of a purport which wishes use of the game information concerning the use demand of the above 1st, It has a 2nd game information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 2nd answered from the management equipment of the above 2nd. the management equipment of the above 2nd A 2nd use demand receiving means to receive the 2nd use demand transmitted from the game unit which received use improper information from the management equipment of the above 1st, The game information concerning the 2nd use demand which received by the above-mentioned 2nd use demand receiving means from the inside of the game information record medium of the management equipment of the above 2nd -- reading -- this game information -- this -- it is characterized by having a 2nd game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of the 2nd use demand

[0017] When it was not able to use in the claim 1 or the game system of 4 mentioned above out of the game information record medium of the 1st management equipment whose game information which starts a use demand from a game unit is the transmission place of a use demand, the 1st management equipment was what acquires the game information and answers a game unit in this from the 2nd management equipment of another game equipment. On the other hand, in the game system of a claim 5, when it cannot use out of the game information record medium of the 1st management equipment whose game information which starts a use demand from a game unit is the transmission place of a use demand, the game unit acquires the game information from the 2nd management equipment of another game equipment. Specifically, the game unit which a player uses transmits first the

use demand (1st use demand) of a purport which wishes use of the game information to the management equipment (1st management equipment) of the above-mentioned game equipment by the 1st use demand transmitting means like the above-mentioned claim 1 or the game system of 4, when performing the game using game information. And when the game information concerning this 1st use demand cannot use out of the game information record medium of the management equipment of the above 1st, the use improper information on a purport that the game information cannot be used for the game unit which becomes the transmitting origin of the 1st use demand by the use improper information reply means is answered. If this use improper information is received by the information receiving use improper means of the game unit which transmitted the 1st use demand, the game unit will transmit the 2nd use demand of a purport which wishes use of the game information to the 2nd management equipment prepared in another game equipment by the 2nd use demand transmitting means. This 2nd use demand is received by the 2nd use demand receiving means of the 2nd management equipment, and the 2nd management equipment reads the game information concerning the 2nd use demand out of the game information record medium of the management equipment of the above 2nd by the 2nd game information reply means, and answers a letter to the game unit which becomes the transmitting origin of the 2nd use demand of this. The answered game information is received by the 2nd game information receiving means of the game unit which is the transmitting origin of the 2nd use demand, and the game advance means of the game unit advances the game using the game information.

[0018] The 1st management equipment does not acquire game information from the 2nd management equipment of another game equipment, but it is that the game unit itself considers as the composition which acquires game information from the 2nd management equipment of another game equipment, and it becomes unnecessary thus, to newly prepare the composition for acquiring game information from another game equipment in the 1st management equipment. As mentioned above, although it is not desirable to change the composition of management equipment by relations, such as security, if the composition of a game unit is changed according to this game system, it will become possible to acquire game information from another game equipment, without adding change to the composition of the 1st management equipment.

[0019] Invention of a claim 6 is set to claims 1, 2, 3, and 4 or the game system of 5. moreover, each game equipment It has a player specific information receipt means to receive the player specific information for specifying the player which performs a game with all the game equipments that constitute the above-mentioned game system, respectively. The player specific information classified by equipment for the above-mentioned player specific information specifying the player which performs a game with each game equipment for every game equipment, respectively, It is characterized by combining the equipment specific information for specifying the

game equipment with which the player is performing the game, respectively.

[0020] In this game system, each game equipment receives the player specific information of a player which performs a game in the game unit by the player specific information receipt means. This player specific information is separate respectively about the player which performs a game with all the game equipments that constitute this game system. Therefore, if this player specific information is used, even if which game equipment with which a player constitutes this system performs a game, the player can be recognized and it will become possible to perform specific processing for every player. For example, when the preservation data of the player for continuing a game are saved to the game equipment with which the player performed the game and another game equipment with which the player differs from the game equipment where their own preservation data are saved performs a game, carrying out processing which continues a game with the another game equipment using the preservation data is also considered. Even if it is this case, since a player can be recognized with the another game equipment, in this game system, it becomes possible to acquire the preservation data of the player. Here, in this game system, what combined the player specific information classified by equipment for specifying the player which performs a game with each game equipment for every game equipment as player specific information, respectively, and the equipment specific information for specifying the game equipment with which the player is performing the game, respectively is used. Even if this gives the player specific information which overlapped for every game equipment to the player, a player can be specified even from this whole system by combining with equipment specific information. Thus, the processing at the time of giving new player specific information to a new player becomes easy compared with the case where unitary management is carried out, by this whole game system with constituting player specific information combining the player specific information classified by equipment, and equipment specific information. If it explains concretely, when a new player will perform a game with a certain game equipment, If unitary management is carried out by the whole system when this game system consists of much game equipments although the new player specific information for specifying the new player must be given For example, it is assumed when separate game equipment gives player specific information almost simultaneous mutually, and in such a case, the processing which gives player specific information so that it may not overlap between game equipment is complicated. However, in this game system, if the player specific information classified by equipment is given so that it may not overlap per game equipment, since it will see from the whole system and player specific information will not overlap, the processing which gives player specific information can be simplified.

[0021] Moreover, invention of a claim 7 is set to claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game system of 6. The 1st management equipment or game unit which is equipped with two or more game equipments equipped with the management equipment of the

above 2nd, and transmits a use demand to the management equipment of the above 2nd. It has a game information specific information storage means to memorize the game information specific information for specifying the game information recorded on the game information record medium of all the 2nd management equipment, respectively. the above-mentioned game information specific information -- every -- with the game information specific information classified by equipment for specifying the game information recorded on the game information record medium of the 2nd management equipment for every game equipment, respectively. It is characterized by combining the equipment specific information for specifying the 2nd management equipment which has the game information record medium which records each game information, respectively, respectively.

[0022] In this game system, the 1st management equipment or game unit which transmits a use demand to the 2nd management equipment has memorized the game information specific information for specifying game information as a game information specific information storage means. This game information specific information is separate respectively about the game information recorded on all the game information record media of the 2nd management equipment that constitute this game system. Therefore, if this game information specific information is used, the 1st management equipment or game unit which is the transmitting origin of a use demand can recognize which game information is saved to which 2nd management equipment, and will become possible [acquiring the game information concerning a use demand efficiently]. here -- this game system -- setting -- as game information specific information -- every -- what combined the equipment specific information for specifying the 2nd management equipment which has the game information record medium which records the game information specific information classified by equipment and each game information for specifying the game information recorded on the game information record medium of the 2nd management equipment for every game equipment, respectively, respectively, respectively uses. Even if this gives the game information specific information which overlapped for every game equipment to game information, game information can be specified even from this whole system by combining with equipment specific information. Thus, the data used with the game equipment which constitutes this game system from constituting game information specific information combining the game information specific information classified by equipment and equipment specific information can be communalized. If it explains concretely, in order to build this game system, about the game information which game equipment equipped with the management equipment which functions as 2nd management equipment has, respectively separate game information specific information must be given, and the data structures of each game equipment differ mutually. However, in this game system, about the game information on all game equipments equipped with the management equipment which functions as 2nd management equipment, even if it gives the same game information specific information classified by equipment, it sees

from the whole system and game information specific information does not overlap. That is, it becomes possible to communalize data other than the equipment specific information used with the game equipment which constitutes this game system. Moreover, constituting game information specific information combining the game information specific information classified by equipment and equipment specific information as mentioned above leads also to strengthening a security function. That is, although two or more game equipments must be connected possible [data communication], when each game equipment distributes all over the country widely and is installed in it, even if it sees this game system from a cost side, access from the outside of the network which constitutes this game system will connect it through communication media, such as a comparatively easy dial-up line. In this case, it is important to strengthen a security function so that the game information in the 2nd management equipment may not be destroyed by unlawful access from the outside or it may not be changed. Here, in this game system, since the game information specific information classified by equipment and equipment specific information have been combined, the equipment specific information of an access place does not understand game information specific information and game information specific information does not understand it only by the game information specific information classified by equipment being revealed to an unlawful access person when accessing the game information specified by the game information specific information, the danger that game information specific information will be revealed to an unlawful access person decreases.

[0023] Moreover, invention of a claim 8 is prepared in game equipment equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using game information. In the management equipment which has the game information record medium which recorded the game information used by the game advance means of this game unit A use demand receiving means to receive the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit, When the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means can use out of the above-mentioned game information record medium, When the game information concerning the use demand which received by the game information read-out means which reads this game information out of this game information record medium, and the above-mentioned use demand receiving means cannot use out of the above-mentioned game information record medium, A game information acquisition means to acquire this game information out of the game information record medium of the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned management equipment, It is characterized by having a game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand in the game information concerning the above-mentioned use demand.

[0024] In this management equipment, since a role of 1st management equipment in

the game system of the above-mentioned claim 1 can be played, it is not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but it becomes possible to realize the game using game information with much amount of information.

[0025] Moreover, invention of a claim 9 is prepared in game equipment equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using game information. In the management equipment which has the game information record medium which recorded the game information used by the game advance means of this game unit A use demand receiving means to receive the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit, The game information read-out means which reads the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means out of the above-mentioned game information record medium, A game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand in the game information concerning the above-mentioned use demand, A transfer-request receiving means to receive the transfer request of a purport which is transmitted from game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned management equipment and which wishes a transfer of game information, The game information concerning the transfer request which received by the above-mentioned transfer-request receiving means is read out of the above-mentioned game information record medium, and it is characterized by having a game information transfer means to transmit this game information to the game equipment which becomes the transmitting origin of this transfer request.

[0026] In this management equipment, since a role of 2nd management equipment in the game system of the above-mentioned claim 2 and a claim 5 can be played, it is not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but it becomes possible to realize the game using game information with much amount of information. If this management equipment is especially used as 2nd management equipment in the game system of a claim 5, it will become possible to realize the game system which can acquire game information from another game equipment, without adding change to the composition of the 1st management equipment.

[0027] Moreover, invention of a claim 10 is prepared in game equipment equipped with the management equipment which has the game information record medium which recorded game information, and is set to the game unit which has a game advance means to go on a game using this game information. A 1st use demand transmitting means to transmit the 1st use demand of a purport which wishes use of the game information used by the above-mentioned game advance means to the above-mentioned management equipment, A 1st game information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 1st answered from the above-mentioned management equipment, An information receiving use improper means to receive the use improper information on a purport

that the game information concerning the use demand of the above 1st recorded on the game information record medium of this management equipment answered from the above-mentioned management equipment cannot be used, As opposed to the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned game unit when the above-mentioned information receiving use improper means receives use improper information A 2nd use demand transmitting means to transmit the 2nd use demand of a purport which wishes use of the game information concerning the use demand of the above 1st, It is characterized by having a 2nd game information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 2nd answered from the 2nd management equipment prepared in the game equipment according to above.

[0028] Since a role of a game unit of the game equipment which constitutes the game system of the above-mentioned claim 5 can be played in this game unit While becoming possible to realize the game which was not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but used game information with much amount of information It becomes possible to realize the game system which can acquire game information from another game equipment, without adding change to the composition of the management equipment of game equipment equipped with the above-mentioned game unit.

[0029] Moreover, the management equipment which has the game information record medium with which invention of a claim 11 recorded game information, It consists of two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using the game information recorded on the game information record medium of this management equipment. In the control method of management equipment formed in at least one game equipment in the game system to which two or more of these game equipments were connected possible [data communication] The use demand receiving process that the management equipment formed in game equipment equipped with this game unit receives the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit, When the game information concerning the use demand which received at the above-mentioned use demand receiving process can use out of the game information record medium of the management equipment which received this use demand, The game information read-out process that this management equipment reads this game information out of this game information record medium, When the game information concerning the use demand which received at the above-mentioned use demand receiving process cannot use out of the game information record medium of the management equipment which received this use demand, The game information acquisition process which acquires this game information out of the game information record medium of the management equipment formed in game equipment with this management equipment other than game equipment equipped with this management equipment, It is characterized by having the game information reply process of answering the game unit which the

management equipment which received the above-mentioned use demand becomes the transmitting origin of this use demand about the game information acquired at the above-mentioned game information read-out process or the above-mentioned game information acquisition process.

[0030] In this control method, since the same processing as each means which the management equipment of the above-mentioned claim 8 has can be performed, it is not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but it becomes possible to realize the game using game information with much amount of information.

[0031] Moreover, the management equipment which has the game information record medium with which invention of a claim 12 recorded game information, It consists of two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using the game information recorded on the game information record medium of this management equipment. In the control method of management equipment formed in at least one game equipment in the game system to which two or more of these game equipments were connected possible [data communication] The use demand receiving process that the management equipment formed in game equipment equipped with this game unit receives the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit, The game information read-out process that the management equipment which received this use demand reads the game information concerning the use demand which received at the above-mentioned use demand receiving process out of the game information record medium formed in this management equipment, The game information reply process of answering the game unit which the management equipment which received the above-mentioned use demand becomes the transmitting origin of this use demand in the game information read at the above-mentioned game information read-out process, The transfer-request receiving process that the management equipment formed in at least one game equipment is transmitted from game equipment other than this game equipment and of receiving the transfer request of a purport which wishes a transfer of game information, The game information concerning the transfer request which received at the above-mentioned transfer-request receiving process is read out of the game information record medium formed in the management equipment which received this transfer request. This management equipment is characterized by having the game information transfer process of transmitting this game information to the game equipment which becomes the transmitting origin of this transfer request.

[0032] In this control method, since the same processing as each means which the management equipment of the above-mentioned claim 9 has can be performed, it is not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but it becomes possible to realize the game using game information with much amount of information. If the 2nd in the game system of a claim 5 carries out management equipment and the management equipment which realizes this control method

especially is used, it will become possible to realize the game system which can acquire game information from another game equipment, without adding change to the composition of the 1st management equipment.

[0033] Moreover, the management equipment which has the game information record medium with which invention of a claim 13 recorded game information, It consists of two or more game equipments equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using the game information recorded on the game information record medium of this management equipment. In the control method of a game unit formed in at least one game equipment in the game system to which two or more of these game equipments were connected possible [data communication] The 1st use demand of a purport whose above-mentioned game unit wishes use of the game information used by the game advance means of this game unit The 1st use demand transmitting process transmitted to the management equipment formed in game equipment equipped with this game unit, a letter is answered from the management equipment which received the use demand of the above 1st -- this -- the game information concerning the 1st use demand -- this -- with the 1st game information receiving process which the game unit which transmitted the 1st use demand receives it was recorded on the game information record medium of this management equipment answered from the management equipment which received the use demand of the above 1st -- this -- the use improper information on a purport that the game information concerning the 1st use demand cannot be used this, when use improper information is received at the information receiving use improper process which the game unit which transmitted the 1st use demand receives, and the above-mentioned information receiving use improper process As opposed to the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the game unit which received the above-mentioned use improper information The 2nd use demand transmitting process of transmitting the 2nd use demand of a purport whose game unit of this wishes use of the game information concerning the use demand of the above 1st, a letter is answered from the management equipment which received the use demand of the above 2nd -- this -- the game information concerning the 2nd use demand -- this -- it is characterized by having the 2nd game information receiving process which the game unit which transmitted the 2nd use demand receives

[0034] Since the same processing as each means which the game unit of the above-mentioned claim 10 has can be performed in this control method While becoming possible to realize the game which was not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but used game information with much amount of information It becomes possible to realize the game system which can acquire game information from another game equipment, without adding change to the composition of the management equipment of game equipment equipped with the game unit which realizes this control method.

[0035] Moreover, invention of a claim 14 is prepared in game equipment equipped

with the game unit which has a game advance means to go on a game using game information. In the program for operating the computer of the management equipment which has the game information record medium which recorded the game information used by the game advance means of this game unit A use demand receiving means to receive the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit, When the game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means can use out of the above-mentioned game information record medium, When the game information concerning the use demand which received by the game information read-out means and the above-mentioned use demand receiving means which read this game information out of this game information record medium cannot use out of the above-mentioned game information record medium, A game information acquisition means to acquire this game information out of the game information record medium of the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned management equipment, And it is characterized by operating the above-mentioned computer as a game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand in the game information concerning the above-mentioned use demand.

[0036] This program is prepared in game equipment equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using game information. Because the computer of the management equipment which has the game information record medium which recorded the game information used by the game advance means of this game unit performs Like the management equipment of the above-mentioned claim 8, it is not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but it becomes possible to realize the game using game information with much amount of information.

[0037] Moreover, invention of a claim 15 is prepared in game equipment equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using game information. In the program for operating the computer of the management equipment which has the game information record medium which recorded the game information used by the game advance means of this game unit A use demand receiving means to receive the use demand of a purport which wishes use of the game information transmitted from the above-mentioned game unit, The game information concerning the use demand which received by the above-mentioned use demand receiving means The game information read-out means read out of the above-mentioned game information record medium, and the game information concerning the above-mentioned use demand A game information reply means to answer the game unit which becomes the transmitting origin of this use demand, Are transmitted from game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned management equipment. A transfer-request receiving means to receive the transfer request of a purport which wishes a transfer of game

information, and as a game information transfer means to read the game information concerning the transfer request which received by the above-mentioned transfer-request receiving means out of the above-mentioned game information record medium, and to transmit this game information to the game equipment which becomes the transmitting origin of this transfer request. It is characterized by operating the above-mentioned computer.

[0038] This program is prepared in game equipment equipped with the game unit which has a game advance means to go on a game using game information. Because the computer of the management equipment which has the game information record medium which recorded the game information used by the game advance means of this game unit performs Like the management equipment of the above-mentioned claim 9, it is not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but it becomes possible to realize the game using game information with much amount of information. If management equipment equipped with the computer which executes this program especially is used as 2nd management equipment in the game system of a claim 5, it will become possible to realize the game system which can acquire game information from another game equipment, without adding change to the composition of the 1st management equipment.

[0039] Moreover, invention of a claim 16 is prepared in game equipment equipped with the management equipment which has the game information record medium which recorded game information. In the program for operating the computer of the game unit which has a game advance means to go on a game using this game information The 1st use demand of a purport which wishes use of the game information used by the above-mentioned game advance means A 1st use demand transmitting means to transmit to the above-mentioned management equipment, a 1st game information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 1st answered from the above-mentioned management equipment, An information receiving use improper means to receive the use improper information on a purport that the game information concerning the use demand of the above 1st recorded on the game information record medium of this management equipment answered from the above-mentioned management equipment cannot be used, As opposed to the management equipment formed in game equipment other than game equipment equipped with the above-mentioned game unit when the above-mentioned information receiving use improper means receives use improper information A 2nd use demand transmitting means to transmit the 2nd use demand of a purport which wishes use of the game information concerning the use demand of the above 1st, And as a 2nd game information receiving means to receive the game information concerning the use demand of the above 2nd answered from the 2nd management equipment prepared in the game equipment according to above, it is characterized by operating the above-mentioned computer.

[0040] This program is prepared in game equipment equipped with the management

equipment which has the game information record medium which recorded game information. Because the computer of the game unit which has a game advance means to go on a game using this game information performs While becoming possible to realize the game which was not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but used game information with much amount of information like the game unit of the above-mentioned claim 10 It becomes possible to realize the game system which can acquire game information from another game equipment, without adding change to the composition of the management equipment of game equipment equipped with the above-mentioned game unit.

[0041] In addition, a claim 14 or the program of 16 can be distributed in the state where it was recorded on record media, such as CD-ROM, or can come to hand. Moreover, this program is put, it can distribute and distributing the signal transmitted by the predetermined sending set through transmission media, such as a dial-up line and a communication network of a dedicated line and others, or receiving can also receive. Into the transmission medium, a part of computer program [at least] should just be transmitted in the case of this distribution. That is, no data which constitute a computer program need to exist on a transmission medium at a stretch. The signal which put this program is a computer data signal embodied by the predetermined subcarrier containing a computer program. Moreover, it is contained, when transmitting continuously the data which constitute a program to the transmitting method of transmitting a computer program from a predetermined sending set and transmitting to it intermittently.

[0042]

[Embodiments of the Invention] 1 operation gestalt which applied hereafter the medal game machine which is game equipment which performs a role playing game for this invention to the game system which it had is explained. Each medal game machine which constitutes this game system is installed in stores, such as a game center in every place regions all over the country. Moreover, in each medal game machine, the fighter character (henceforth a "hero") of the game hero whose player is a candidate for operation is operated, the jewel which appears in a dungeon is gathered, and the exploration game which sets it as the game purpose to escape from the dungeon is developed. In the dungeon, since the enemy monster which obstructs a hero's way appears, a player operates a hero, without being pushed down on the monster so that it can escape from a dungeon. Attacking an enemy monster or using various items and magics, in order to oppose an enemy monster, the hero operated by the player progresses the inside of a dungeon, and tries escape. Moreover, two or more dungeons are prepared for this exploration game, and each player aims at the clearance of all dungeons.

[0043] Moreover, in the medal game machine concerning this operation gestalt, the pitched-against each other type encampment game which sets it as the game purpose to occupy the castle other than a dungeon is also developed. In this waging-war game, if a player succeeds in occupation of a castle, the player which

the daimyo with a castle and bird clapper of the castle were made, and became a daimyo with a castle can perform other players which challenge in order to occupy their own castle, and a pitched-against each other type encampment game. In addition, as for the content of a game of this waging-war game, like the thing of the above-mentioned exploration game, two or more castles are prepared for this waging-war game, and each player chooses the castle which challenges out of these castles, and aims at occupation of the castle.

[0044] The composition of the whole medal game machine which constitutes the game system concerning this operation gestalt hereafter is explained. In addition, all the medal game machines installed in each store have the same composition.

Drawing 2 is the outline block diagram of the whole medal game machine concerning this operation gestalt. This medal game machine consists of 12 game units 1 which each player operates, and a central control unit 20 as management equipment which controls these game unit 1 in generalization. A player can participate in the game in the game unit 1 by throwing into the game unit 1 the medal which is game value. Each game unit 1 is connected to the central control unit 20 by communication lines, such as a LAN cable. A maximum of 12 players are able to play a game simultaneously in this medal game machine simple substance. Moreover, the central control unit 20 is arranged inside [of the 12 game units 1] one game unit.

[0045] Drawing 3 is the external view of the game unit 1. The display 2 as a display means by which the game unit 1 displays the game screen according to advance of a game, The loudspeaker 3 which passes sound according to advance of a game, such as a sound effect and back music The control lever 4 and three operation buttons 5a, 5b, and 5c which are the operation meanses for operating the movement of the hero to whom a player appears on a game screen, Pay out button 5d for performing expenditure of a medal etc. and preservation end button 5e for taking out the magnetic card mentioned later and ending a game are prepared. Looking at the game screen displayed on a display 2, by operating a control lever 4 and three operation buttons 5a, 5b, and 5c, a player can move the hero who appears on the game screen, or an item can be used for it. moreover, to the game unit 1 As a game value receipt means for receiving the medal which a player pays in the state of a truth object In order that the player which ended the medal payment vent 7 as a game value expenditure means for paying out a medal in the state of a truth object to ** medal input port 6 and a player and the game may continue a game at the time of a next play The card insertion output port 8 which inserts or takes out the magnetic card 9 for recording the personal information on the player, the game state at the time of an end, etc. is formed.

[0046] Drawing 4 is the block diagram showing the outline composition of the game unit 1 interior. The main substrate 10 by which the game unit 1 controls each part in the game unit 1, The image display control section 11 for controlling the image display of a display 2, The operation control section 13 which thinks the signal from control-lever 4, operation buttona [5],b [5], and 5c, and pay out button 5d and

preservation end button 5e to be the sound control section 12 for controlling the sound passed with a loudspeaker 3, and is changed into a predetermined control signal. It has the magnetic-card write-in read-out section 14 which performs writing and read-out of data to the magnetic card 9 inserted in card insertion output port 8, and the medal expenditure control section 15 for controlling expenditure of a medal etc. according to operation of pay out button 5d. Moreover, ROM17 in which various and databases, such as RAM16 which records temporarily various data, such as credit data which are the game value of having changed medal number of sheets into electronic data, and a game executive program required for the above-mentioned exploration game and the above-mentioned waging-war game, were stored is formed in the game unit 1. The main substrate 10 is connected to the image display control section 11, the sound control section 12, the operation control section 13, the magnetic-card write-in read-out section 14, the medal expenditure control section 15, and RAM16 and ROM17, respectively. Moreover, it connects with the central control unit 20 through the interface 18, and data communication with the CC substrate 21 which a central control unit 20 mentions later is possible for the main substrate 10.

[0047] Moreover, as at least one of 12 game units which constitute a medal game machine is shown in drawing 4, the main substrate 10 is connected to the external communication line through the interface 18. A dial-up line, a dedicated line, etc. can be used for an external communication line, and each medal game machine of each other which constitutes this game system is connected possible [data communication] through this external communication line.

[0048] Drawing 5 is the block diagram showing the outline composition of a central control unit 20. The CC substrate 21 which a central control unit 20 performs bidirectional data communication between the main substrates 10 of each game unit 1, and controls the whole medal game machine, ROM22 for a program which recorded the control program for controlling in generalization each game performed in each game unit 1 etc., It has ROM23 for databases as a game information record medium which recorded the database which registers the various data as game information used for the game in the game unit 1. Moreover, it connects with the main substrate 10 of each game unit 1 through the interface 24, and data communication with each main substrate 10 is possible for the CC substrate 21.

[0049] In this medal game machine, when a player ends a game, the game state data which are the game status information for restoring the game state at the time of the end at the time of next game resumption are recorded on the magnetic card 9 as a game state record medium by the magnetic-card write-in read-out section 14 as a game state record means. Game information, such as field data, such as a position of the hero in the kind of the dungeon in which player information, such as the player ID as player specific information, a player name (a hero's name), the last play time, a hero's capacity, and a kind of item which a player owns, and the hero at the time of a game end are present, or castle, its dungeon, or the inside of a castle,

an enemy monster, or an item, etc. is included in this game state data. On the other hand, when a player continues the game ended at once, its own magnetic card 9 is inserted in card insertion output port 8. Thereby, the magnetic-card write-in read-out section 14 as a player specific information receipt means and a game state read-out means reads the game state data recorded on the magnetic card 9. This game state data is read into the game executive program which was recorded on RAM16 and recorded on ROM17. Thereby, a player can resume a play from the game state of a continuation of last time in the game which advances by the main substrate 10 as a game advance means which a game executive program performs. [0050] Here, the player ID used with this operation form combines the machine code as equipment specific information for specifying the player ID according to equipment and each medal game machine as player specific information classified by equipment given to each player for every medal game machine, respectively, respectively. Therefore, in each medal game machine, in order to give the player ID according to equipment which overlaps mutually, the processing adjusted between the medal game machines which constitute this game system so that Player ID may not overlap mutually becomes unnecessary.

[0051] In addition, it is necessary to record no game state data on a magnetic card 9 for example, Player ID is recorded on the magnetic card 9, and some or all of game state data corresponding to Player ID may be recorded on ROM23 for databases as a game state record medium of a central control unit 20. In this case, after reading Player ID in a magnetic card 9, a play can be resumed from the game state of a continuation of last time like the above by downloading the game state data corresponding to the player ID from a central control unit 20 to RAM16 of the game unit 1. Moreover, when a player tends to resume a game with a different medal game machine from the medal game machine played last time, the game state data of the player are not recorded on ROM23 for databases of the medal game machine which resumes a game. However, the medal game machine which resumes a game by reading machine code in the player ID of the player can specify the medal game machine with which the game state data of the player are recorded. Therefore, a play can be resumed from the game state of a continuation of last time like the above by downloading to RAM16 of the game unit 1 from the central control unit 20 which could acquire the game state data corresponding to the player ID, and acquired this from ROM23 for databases of the medal game machine specified by the machine code.

[0052] Next, it explains that a game flows [which is performed in each game unit 1 of a medal game machine]. Drawing 6 is a flow chart which shows the flow of the game by the main substrate 10 as a game advance means to perform the game executive program stored in ROM17 of each game unit 1. A player inserts a magnetic card 9 in card insertion output port 8 first, when participating in a game (S1). In playing for the first time, from a salesclerk or vending machines, such as a game center in which this medal game machine is installed, etc., a player receives

the new magnetic card 9 and inserts the magnetic card 9 in card insertion output port 8. Moreover, the player which is going to carry out a continuation of the last game inserts in card insertion output port 8 the magnetic card 9 recorded on the game state data at the time of an end last time. Thus, by the magnetic-card write-in read-out section 14, the game unit 1 which received the magnetic card 9 reads the content of record of a magnetic card 9, and sends the data to the main substrate 10. The main substrate 10 judges whether it is a new play according to the received content of record (S2).

[0053] When it is judged by the above S2 that it is not a new play, by the magnetic-card write-in read-out section 14, the main substrate 10 reads the game state data recorded on the magnetic card 9, and records (S4) and this on RAM16. And the main substrate 10 loads the program recorded on ROM17 based on the game state data, the game screen of a continuation of last time makes it display on a display 2, and a game is started by the image display control section 11 (S5).

[0054] On the other hand, when it is judged by the above S2 that it is a new play, the main substrate 10 transmits Dummy ID to the CC substrate 21, as shown in drawing 7. The CC substrate 21 which received this is recognized to be a new play, and answers a letter in a new identification number to the main substrate 10. The main substrate 10 which received this new identification number performs the input and setup of initial information (S3). In the input and setup of this initial information, a player operates a control lever 4 and operation button 5a, and performs initial setting which inputs a hero's name or chooses the occupation of the hero whom a player operates. The content of operation of this input or selection is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13, and is recorded on RAM16 as player information.

[0055] Thus, if input / setting processing of initial information is completed, a game will be started by the main substrate 10 (S5), and the main menu screen shown in a display 2 at drawing 8 will be displayed by the image display control section 11. The exploration game button which explores a dungeon, the waging-war game button which challenges the castle which others own, and the card list button on which a list of the magic card which can be used into these games is displayed are prepared for this main menu screen. On this screen, a player chooses whether an exploration game is carried out or a waging-war game is carried out.

[0056] Here, when a player chooses an exploration game, by the image display control section 11, the main substrate 10 displays the dungeon selection screen shown in a display 2 at drawing 9, and performs dungeon selection processing. The display area which shows each dungeon is displayed on this dungeon selection screen. And a player chooses the dungeon which challenges by moving cursor by the control lever 4. A dungeon name and medal number of sheets (challenge costs) required to challenge are displayed on each display area, respectively. In each dungeon, the game expansion originating in the dungeon name is made, respectively, and a mutually different game advances. When a player chooses a pleasant dungeon,

for example, the dungeon chosen as the screen upper part portion of illustration is displayed. And a player will push operation button 5a, if it decides that this selected dungeon is challenged. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And only the part equivalent to challenge costs decreases $[\text{substrate} / \text{main} / 10]$ the credit data currently recorded on RAM16. [0057] If it explains concretely, ROM17 of the game unit 1 has the data area which records the dungeon information database which recorded dungeon data including the content of a game of each dungeon. The dungeon name data for specifying dungeon data are recorded on this dungeon information database in the state where it was related with dungeon data, respectively. If the dungeon selection signal about the dungeon chosen on the dungeon selection screen shown in drawing 9 is received from the operation control section 13, the main substrate 10 will recognize the dungeon name chosen by the player, and will read the dungeon data corresponding to the dungeon name data. And the main substrate 10 loads the program based on the dungeon data, by the image display control section 11, displays a game screen on a display 2, and advances a game.

[0058] Moreover, challenge costs data are recorded on the dungeon information database in the state where it was related with dungeon name data, respectively. If the dungeon name chosen by the player is recognized, the main substrate 10 will choose dungeon name data from a dungeon information database, and will read the challenge costs data corresponding to this dungeon name data. And the main substrate 10 performs processing which reduces a part for the credit equivalent to this read challenge costs data from the credit data recorded on RAM16. Hereafter, it is carried out about the processing which makes credit data fluctuate as well as the above. Here, when the credit data currently recorded on RAM16 do not fulfill a part for the credit equivalent to challenge costs data, the screen to which an additional injection of a medal is urged to a player is displayed. If a medal is thrown in (S6), medal number of sheets will be detected by the medal injection sensor which is not illustrated, and the main substrate 10 will record the credit data according to the medal injection number of sheets on RAM16 (S7). In addition, even if it urges a medal injection, when a medal is not thrown in, the challenge to the dungeon is not permitted. A medal injection is urged as well as the above when processing which reduces credit data is performed hereafter.

[0059] On the other hand, on the main menu screen shown in drawing 8, when a player chooses a waging-war game, by the image display control section 11, the main substrate 10 displays the castle selection screen shown in a display 2 at drawing 10, and performs castle selection processing. The display area which shows each castle is displayed on this castle selection screen. And a player chooses the castle which challenges by moving cursor by the control lever 4. A castle name and challenge costs are displayed on each display area, respectively. At each castle, the advance state of a game mutually different, respectively is prepared, and various game expansions are made. Moreover, at each castle, the player which succeeded in

occupation of a castle served as a daimyo with a castle in the past, respectively, and a player will play a match against the player which is the daimyo with a castle. [0060] If it explains concretely, ROM23 for databases of a central control unit has the data area which records the castle information database which recorded the castle data as game information including information, such as the field of each castle, and an enemy monster, an item. ID of the daimyo with a castle who is player specific information is related with the castle name data contained in the castle data currently recorded on this castle information database.

[0061] Drawing 11 and drawing 12 are explanatory drawings explaining the data communication between the main substrates 10 and the CC substrates 21 in castle selection processing. By button grabbing when a player chooses a waging-war game on the main menu screen shown in drawing 8, the main substrate 10 will transmit a waging-war data demand to the CC substrate 21, if the signal from the operation control section 13 is received. The CC substrate 21 which received this answers a letter in the image data generation parameter for displaying the castle selection screen shown in the display 2 of the game unit 1 at drawing 10. And the main substrate 10 generates image data based on the image data generation parameter, and displays a castle selection screen on a display 2. If the castle which challenges with a player is chosen on the castle selection screen displayed on the display 2, the main substrate 10 will receive the castle selection signal from the operation control section 13 by the button grabbing. And the main substrate 10 functions as a use demand transmitting means, and the castle data demand as a use demand containing the castle name data according to the castle selection signal is transmitted to the CC substrate 21 through an interface 18. This castle data demand is received through an interface 24 by the CC substrate 21 which functions as a use demand receiving means. Thereby, the CC substrate 21 functions as a game information read-out means, and reads the castle data corresponding to the castle name data contained in the castle data demand from the above-mentioned castle information database. And the CC substrate 21 functions as a game information reply means, and as the castle data is shown in drawing 11 through an interface 24, it is answered by the main substrate 10. And this castle data is received through an interface 18 by the main substrate 10 which functions as a game information receiving means, the main substrate 10 loads the program based on the castle data, and a waging-war game advances.

[0062] Moreover, ROM17 of the game unit 1 is related with the castle name data for specifying each castle data, and it has the data area which records the castle challenge information database with which challenge costs data were recorded, respectively. The main substrate 10 by receiving the castle selection signal about the castle chosen on the castle selection screen shown in drawing 10 as mentioned above from the operation control section 13 The challenge costs data corresponding to castle name data are read from the castle challenge information database recorded on ROM17 like the above-mentioned exploration game, and processing

which reduces a part for the credit equivalent to the challenge costs data from the credit data recorded on RAM16 is performed.

[0063] Thus, advance of a game displays a game screen as shown in drawing 13 on a display 2. In addition, since the same is almost said of an exploration game and waging-war game and is said of how depending on which the game progresses, hereafter, a waging-war game is mentioned as an example and a game screen explains it.

[0064] The castle screen which is the field of the inside of a castle is displayed on the game screen shown in drawing 13. Moreover, the number of credits based on the number of floors of a castle, a hero's physical strength, and the credit data of a player is displayed on the screen upper part, and two or more magic cards which a hero with an usable player owns are displayed on the screen lower right portion. The above-mentioned castle screen looks at the floor of a castle from the upper part, and the hero, the enemy monster, and the item card are displayed on the screen of illustration.

[0065] A player operates a control lever 4 and the operation buttons 5a, 5b, and 5c, a hero can be moved, it can attack for an enemy monster, or the magic card to own can be used for it. Moreover, since an enemy monster is also attacked to a hero, if the attack is received, a hero's physical strength will decrease, and it will become game over if weak to 0. Moreover, in the inside of a castle, an item card exists, and if a player operates a hero and gathers an item card, a magic card can come to hand. Moreover, the shop which can sell off the magic card to possess or can purchase the magic card which is not possessed is prepared for the inside of a castle. When a player operates a hero and enters a shop, the magic card to own is sold off, it can change into a credit, or its own credit can be paid and the magic card currently sold at the shop can be purchased.

[0066] Moreover, in the enemy monster arranged, if it pushes down, the jewel monster which a credit increases exists. Operation of this jewel monster is controlled by the main substrate 10 which performs a game executive program. If a player operates a hero and pushes down a jewel monster, the main substrate 10 will be changed so that only the part equivalent to the medal number of sheets according to the kind of the jewel monster may make the credit data currently recorded on RAM16 increase.

[0067] If a hero succeeds in occupation of a castle, the castle selection screen again shown in drawing 10 will be displayed on a display 2 after predetermined production. Therefore, a player can challenge another castle in this castle selection screen by choosing the castle which challenges a degree.

[0068] Moreover, when a hero succeeds in occupation of a castle and the player becomes a daimyo with a castle, the player which is a daimyo with a castle can change the position of the trap in the kind of castle, the number of floors of a castle, and its inside of a castle, a stairway, and a magic card etc. In castle selection processing in which a player is specifically performed by choosing a waging-war

game on the main menu screen shown in drawing 8 , a player is the castle selection screen shown in drawing 10 displayed on the display 2, and when the castle where he is a daimyo with a castle is chosen, the player can perform change processing of castle data by paying its own credit. In change processing of castle data, the position of the trap in the kind of castle, the number of floors of a castle, and its inside of a castle, a stairway, and a magic card etc. can be changed, or the guard monster arranged to a castle can be added. And if it does in this way and arrangement of the kind of their own castle, the number of floors, a trap, etc. or the addition of a guard monster is customized, the main substrate 10 will generate new castle data based on these customize information. And the main substrate 10 transmits the generated castle data to the CC substrate 21. Thereby, the CC substrate 21 functions as a game information change means, and castle data change processing in which the castle data in the castle information database currently recorded on ROM23 for databases are changed into the castle data received from the main substrate 10 is performed. By this, arrangement information, such as castle kind information included in the castle data, the number information of floors, and a trap, etc. will be rewritten by the contents according to the above-mentioned customize information.

[0069] Thus, the player which is a daimyo with a castle can make castle defense capacity when other players have challenged their own castle raise by changing the position of the stairway of its own castle, a trap, and a magic card, adding, or adding a guard monster.

[0070] In addition, although change processing of castle data and additional processing of a guard monster cannot be performed when a player chooses its own castle, and other players have challenged the castle, the play situation of other players can be known. Specifically, a signal is sent to the main substrate 10 of the game unit 1 which other players are operating from the CC substrate 21, and a letter is answered from the main substrate 10 according to the signal in information, such as a kind for [which other players operate] operation, a kind of magic card which equips (fighter etc.) and is owned, and a floor that is now, for example. The CC substrate 21 which received this sends the information to the main substrate 10 of the game unit 1 of the player which is the owner of the castle. Thereby, the information is displayed on the display 2 of the game unit 1 of a player, and a player can know the game advance situation of other players on it.

[0071] Moreover, in the waging-war game performed with this medal game machine, it has been the game purpose that a player challenges a castle and wrests the castle from other players. In this waging-war game, the player which challenged the castle will spend its credit. [, such as challenge costs for challenging the castle, and card use costs for using a magic card,] At least, for example, it is added to the credit of the player which owns a castle 90%. [the credit which the player which challenged the castle spent] That is, when the player which challenged the castle fails in occupation of a castle and a game is completed, the use credit data spent on

the game are sent to the CC substrate 21 from the main substrate 10 of the game unit 1. Here, ROM23 for databases of a central control unit 20 has the data area as a game state record medium which records the player information which is game status information. And preservation data change processing in which the credit data contained in the above-mentioned player information are changed so that only the part equivalent to 90% of the use credit data may make it increase is performed by making into change conditions for the player which challenged the castle to have failed in occupation of a castle, and for the game to have ended the CC substrate 21 which received use credit data etc.

[0072] Moreover, when the game purpose that the player which challenged the castle succeeds in occupation of a castle is attained, the daimyo with a castle and bird clapper of the castle can do the player. Therefore, in response to the challenge from other players, when it succeeds in defense of the castle, the privilege as a daimyo with a castle that a credit increases can be received. When the player which challenged the castle specifically succeeds in occupation of a castle, the main substrate 10 of the game unit 1 changes a daimyo's with a castle player ID contained in the castle data saved at RAM16 temporarily into the player ID which is the player specific information of a player which succeeded in occupation of a castle. And the main substrate 10 transmits the castle data after the change to the CC substrate 21. Thereby, the CC substrate 21 functions as a player specific information change means, and preservation data change processing in which the castle information database castle data recorded on ROM23 for databases of a central control unit 20 are changed into the castle data received from the main substrate 10 is performed (S9). Thereby, the player ID of the castle data is changed into the player ID which is the player specific information of a player which succeeded in occupation of a castle.

[0073] A player pushes preservation end button 5e shown in drawing 3, when it is going to end a game. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And as the main substrate 10 laps on the picture currently displayed on the display 2 by the image display control section 11, the game end selection screen shown in drawing 14 is displayed (S10). Is "game ended in this game end selection screen?" is and "button and the "no" button are displayed on the bottom of the comment ". When not terminating a game, a player doubles cursor with a "no" button by the control lever 4, and pushes operation button 5a. Thereby, a game end selection screen disappears and a game is resumed from the last screen. On the other hand, when a player terminates a game, cursor is in " by the control lever 4, and operation button 5a is pushed according to" button. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate 10 transmits credit data and game state data which are recorded on RAM16 to the CC substrate 21 as a data save demand, as shown in drawing 7. The CC substrate 21 which received this saves the data to the player information on the player currently recorded on ROM23 for databases. And

the CC substrate 21 transmits the completion data of save of the purport which preservation completed to the main substrate 10. By the magnetic-card write-in read-out section 14, the main substrate 10 which received this writes credit data, game state data, etc. in a magnetic card 9, and discharges the magnetic card 9 from card insertion output port 8.

[0074] Here, the composition and operation of the whole game system which are the feature portion of this invention are explained. Drawing 1 is explanatory drawing showing the outline composition of the game system concerning this operation gestalt. In addition, only two medal game machines A and B are shown in drawing 1 among the medal game machines which constitute this game system. One game unit 1 which constitutes each medal game machine from this game system is mutually connected through the external communication line, and, thereby, data communication is possible between each medal game machine.

[0075] With this operation gestalt, since castle data are customized as mentioned above by the player which is a daimyo with a castle, the castle data in each medal game machine differ, respectively. And in this operation gestalt, a player can also perform the waging-war game using the castle data of another medal game machine installed in not only the castle data of a medal game machine equipped with the game unit 1 which he is playing, i.e., the castle data registered into the castle information database of ROM23 for databases prepared in the central control unit 20 of the medal game machine, but other stores. Thereby, a player can perform a waging-war game at the store played now using the castle data of the medal game machine in other stores.

[0076] When a player chooses a waging-war game on the main menu screen shown in drawing 8, although the castle selection screen which shows the main substrate 10 to a display 2 by the image display control section 11 at drawing 10 is displayed, in this castle selection screen, a player can also choose the castle based on the castle data of another medal game machine installed in other stores as mentioned above. As shown in drawing 1, when the player played by medal game machine A chooses the castle in another medal game machine B and it performs a waging-war game, as for the main substrate 10 of game unit 1A of the player, the castle data demand of the castle is first transmitted to the CC substrate 21 of central control unit 20A as 1st management equipment (root in drawing **). It judges that the CC substrate 21 which received this castle data demand does not have castle data concerning the castle data demand into the castle information database of ROM23 for databases, and functions as a game information acquisition means.

[0077] Here, the castle information list of all medal game machines that constitute this game system is recorded on ROM23 for databases of central control unit 20A. The castle data ID as game information specific information which combined the machine code as equipment specific information for specifying each medal game machine, respectively and the castle code as game information specific information classified by equipment for specifying the castle data in each medal game machine

with this castle information list are described. And the CC substrate 21 of central control unit 20A specifies medal game machine B which has castle data concerning the above-mentioned castle data demand from the machine code of the castle data ID concerning the above-mentioned castle data demand with reference to the castle information list.

[0078] When the above-mentioned castle information list, such as newly adding a medal game machine to this game system, or excepting some medal game machines from this game system, needs to be updated, a castle information list is updated. In this update process, for example in one medal game machine which constitutes this system, a new castle information list is created and this is saved at ROM23 for databases of central control unit 20A in the medal game machine. And central control unit 20A of the medal game machine which created the new castle information list transmits the castle information list updated with the updating demand of a castle information list to the central control unit 20 of all other medal game machines. The CC substrate 21 of the central control unit 20 which received this castle information list updated [which were updated and was updating-demanded] updates the castle information list currently recorded on ROM23 for databases on the received castle information list according to the updating demand. Thereby, the updated castle information list is used in the game of this game system after this update process.

[0079] If the CC substrate 21 of central control unit 20A specifies medal game machine B with the castle data concerning a castle data demand, it will function as a transfer-request transmitting means, and will transmit the castle data transfer demand as a transfer request to medal game machine B through an external communication line through the interface 18 prepared in game unit 1A' (root in drawing **). The above-mentioned castle data ID are contained in this castle data transfer demand, and it is received by the CC substrate 21 as a transfer-request receiving means of central control unit 20B through the interface 18 prepared in game unit 1B' of medal game machine B. After the CC substrate 21 which received this checks that the machine code of the castle name data ID contained in the castle data transfer demand is its machine code, it functions as a game information transfer means, and reads the castle data corresponding to the castle code of the castle name data ID from the above-mentioned castle information database. And the CC substrate 21 of central control unit 20A of medal game machine A is answered in the castle data (root in drawing **).

[0080] Moreover, you may make it the CC substrate 21 which received the castle data transfer demand check whether the front stirrup which checks that the machine code of the castle name data ID contained in the castle data transfer demand is its machine code is that to which the machine code of the transmitting origin of the castle data transfer demand exists in a castle information list behind for security strengthening. In this case, the security function to the unlawful access person from this game system outside can be strengthened further.

[0081] Here, in this operation gestalt, the CC substrate 21 of central control unit 20B recognizes the CC substrate 21 of central control unit 20A as a game unit (henceforth a "dummy unit") of the imagination in medal game machine B. If it explains concretely, the CC substrate 21 of central control unit 20B gives Unit ID to every [which is prepared in the medal game machine B] 12 game unit 1B, and specifies the transmitting origin of the castle data demand transmitted from each game unit 1B. That is, the unit ID of the game unit 1B is added to the castle data demand transmitted from each game unit 1B, and the CC substrate 21 has answered game unit 1B of a transmitting agency certainly in the castle data concerning a castle data demand etc. based on this unit ID. Moreover, the CC substrate 21 of central control unit 20B has given each Unit ID also to another medal game machine A which constitutes this game system. Therefore, medal game machine A of a transmitting agency can be certainly answered in the castle data applied to the castle data transfer demand transmitted from another medal game machine A like the above.

[0082] Thus, the CC substrate 21 of central control unit 20B has realized data communication with another medal game machine A by performing the same processing as data communication with game unit 1B by recognizing another medal game machine A which transmits a castle data transfer demand as a dummy unit of medal game machine B.

[0083] The castle data answered from the CC substrate 21 of central control unit 20B as mentioned above are received by the CC substrate 21 as a transfer information receiving means of central control unit 20A. Thereby, the CC substrate 21 of central control unit 20A can acquire the castle data applied to a castle data demand from game unit 1A. And as for the main substrate 10, this castle data loads the program based on the castle data like the above by being received by the main substrate 10 of game unit 1A which is the transmitting origin of the castle data demand through an interface 18 (root in drawing **), and a waging-war game advances.

[0084] The modification of [Modification(s)], next the above-mentioned game system is explained. In the above-mentioned game system, when there were no castle data applied to a castle data demand from game unit 1A into the castle information database of ROM23 for databases of central control unit 20A, the CC substrate 21 of the central control unit 20A was what transmits a castle data transfer demand to another medal game machine B, acquires castle data, and answers game unit 1A in this. In this modification, instead of transmitting a castle data transfer demand to medal game machine B with the another CC substrate 21 of central control unit 20A, game unit 1A which is the transmitting origin of a castle data demand is answered in use improper information, and game unit 1A acquires castle data from another medal game machine B itself.

[0085] Drawing 15 is explanatory drawing showing the outline composition of the game system concerning this modification. When the player played by medal game

machine A chooses the castle in another medal game machine B and it performs a waging-war game, the main substrate 10 of game unit 1A of the player functions as a 1st use demand transmitting means, and the castle data demand as the 1st use demand is first transmitted to the CC substrate 21 of central control unit 20A as 1st management equipment (root in drawing **). This castle data demand is received by the CC substrate 21 as a 1st use demand receiving means of central control unit 20A, and it is judged that the CC substrate 21 does not have castle data concerning the castle data demand into the castle information database of ROM23 for databases. And the CC substrate 21 specifies medal game machine B with the castle data concerning the above-mentioned castle data demand with reference to the castle information list of ROMs23 for databases. Then, the CC substrate 21 functions as a use improper information reply means, and game unit 1A which is the transmitting origin of a castle data demand is answered in the use improper information containing the game machine specific information for specifying the medal game machine B (root in drawing **).

[0086] The above-mentioned use improper information is received by the main substrate 10 of game unit 1A as an information receiving use improper means. The main substrate 10 which received this functions as a 2nd use demand transmitting means, and the castle data demand as the 2nd use demand is transmitted to medal game machine B through an external communication line through the interface 18 prepared in game unit 1A' based on the game machine specific information contained in use improper information (root in drawing **). This castle data demand is received by the CC substrate 21 as a 2nd use demand receiving means in central control unit 20B as 2nd management equipment through the interface 18 prepared in game unit 1B' of medal game machine B. Thereby, the CC substrate 21 functions as a 2nd game information reply means, the castle data corresponding to the castle name data contained in the castle data demand are read from the above-mentioned castle information database, and the main substrate 10 of game unit 1A of medal game machine A is answered in this (root in drawing **). In addition, game unit 1A which transmits a castle data demand is recognized as a dummy unit of medal game machine B similarly [in this modification / operation] which was mentioned above.

[0087] The castle data answered from the CC substrate 21 of central control unit 20B as mentioned above are received by the main substrate 10 as a 2nd game information receiving means in game unit 1 of medal game machine A which is transmitting origin of castle data demand A. Thereby, game unit 1A can acquire the castle data concerning a castle data demand, like the above, the program based on the castle data is loaded, and a waging-war game advances.

[0088] As mentioned above, according to this operation gestalt, a player can perform the waging-war game using the castle data of the medal game machine currently installed in another store. By such composition, a player can be provided with how to enjoy itself of being pitched against each other between the stores of being as defending the castle of one's store against the attack from other stores **** [

and], in this game system. [attacking the castle in other stores, for example between the players played at each store] The player which this plays at the same store cooperates, and the game nature which is not until now [of carrying the castle of other stores or defending the castle of one's store against the attack from other stores] is produced.

[0089] Moreover, while the player which is the daimyo with a castle of the castle in medal game machine B is playing by game unit 1 of medal game machine A of other stores A according to this operation gestalt, the castle in medal game machine B can be customized, and the defense capacity of the castle can also be made to raise. Even while playing at the store other than the store in which the medal game machine which has by this the castle whose player is itself was installed, it becomes possible to protect its own castle from other players.

[0090] In addition, although the hero explained the medal game machine which performs the role playing game which ventures a dungeon or scrambles for a castle with this operation gestalt, this invention is applicable to various games. For example, the fighter whose player is a candidate for operation is operated, and it is applicable to a pitched-against each other type shooting game which is played aiming at occupation of an enemy's base, shooting down an enemy's fighter. The same with occupying a castle in the above-mentioned operation gestalt in this case, it can also constitute so that an enemy's base may be occupied.

[0091] Moreover, although this operation form explained the composition which can perform the waging-war game using the castle data in the medal game machine of other stores from the medal game machine installed in any stores, only some medal game machines which constitute this game system are good also as composition which can perform the waging-war game using the castle data in the medal game machine of a store. For example, you may make it give the function of the above-mentioned medal game machine A only to the medal game machine of a store with many visitors of a player.

[0092] Moreover, although this operation gestalt explained the case where the castle data saved at the medal game machine of other stores were used, this invention can be applied when performing a game using its own preservation data saved at the medal game machine of for example, other stores. Specifically, when recording Player ID on a magnetic card 9, the game state data of the player are recorded on ROM23 for databases in the central control unit 20 of the medal game machine of the store which the player was playing. When this player resumes a game with the medal game machine of another store using the magnetic card 9, Player ID is read in the magnetic card 9 received in the game unit of the medal game machine, and the data demand as a use demand which requires the use of game state data based on the player ID is given to the CC substrate 21. The CC substrate 21 which received this acquires the game state data as game information which starts the data demand currently recorded on ROM23 for databases in the medal game machine of another store like the case where the castle data in the above-mentioned operation gestalt

are acquired. And by answering the game unit 1 in the game state data, the game unit 1 can record the game state data on RAM16, and the CC substrate 21 which acquired game state data can resume a play from the game state of a continuation of last time like the above.

[0093] Moreover, with this operation gestalt, the machine code individually given about all the medal game machines that constitute this game system, respectively is contained in Player ID and the castle data ID. On the other hand, the medal game machine which constitutes this game system may be divided into two or more groups, and the machine code for specifying the medal game machine in the group ID for specifying each group, respectively and each group instead of the above-mentioned machine code may be used together. In this case, processing which should be performed by bundling up to the medal game machine belonging to the same group by performing communications processing using group ID can be performed easily. When it considers as the composition which uses a different castle information list for every group as processing which should be performed collectively, for example, an update process of a castle information list is mentioned. Moreover, it also becomes easy to carry out separate setting of the various setup, such as difficulty and a rate of expenditure, per group. In this case, it becomes possible [that the rate of expenditure is very high etc.] to provide a player with the game which employed the feature for every group efficiently compared with other groups with very high difficulty compared with other groups.

[0094]

[Effect of the Invention] Since the game which was not restricted to the storage capacity of the game information record medium formed in each game equipment, but used game information with much amount of information is realizable according to a claim 1 or invention of 16, there is an outstanding effect that the content of a game which can fully meet the request of a player with each game equipment can be performed. Moreover, there are also providing a player with the content of a game which is not until now which is called not a waging-war game called a certain individual pair individual but the waging-war game of local airraid regions all over the country from the former, and an outstanding effect of becoming possible.

[0095] Especially, according to invention of a claim 2, there is an outstanding effect of becoming possible to acquire the game information from another game equipment smoothly.

[0096] Moreover, according to invention of a claim 3, there is an outstanding effect of becoming possible comparatively easily from another game equipment to perform the security function to access from the outside by the low cost to the 2nd management equipment of which a transfer of game information is required.

[0097] Moreover, according to invention of a claim 4, there is an outstanding effect that the data communication between each management equipment in two or more game equipments is realizable, without being changed by relations, such as security, adding change to the composition of the management equipment which is not

desirable.

[0098] Moreover, according to invention of a claim 5, there is an outstanding effect that game information is acquirable from another game equipment, without being changed by relations, such as security, adding change to the composition of the 1st management equipment which is not desirable.

[0099] Moreover, according to invention of a claim 6, there is an outstanding effect that the processing at the time of giving new player specific information to a new player can be simplified.

[0100] Moreover, according to invention of a claim 7, there is an outstanding effect of becoming possible to communalize data other than the equipment specific information used with the game equipment which constitutes this game system. Moreover, there is an outstanding effect of becoming possible to also strengthen the security function to the unlawful access person from this game system outside.

[0101] Moreover, according to a claim 8 or invention of 16, it is not restricted to the storage capacity of a game information record medium, but there is an outstanding effect of becoming possible to realize the game using game information with much amount of information.

[0102] Especially, according to invention of claims 9, 10, 12, 13, 15, and 16, there is an outstanding effect of becoming possible to realize the game system which can acquire game information from another game equipment, without adding change to the composition of the 1st management equipment.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] Explanatory drawing showing the outline composition of the game system concerning an operation gestalt.

[Drawing 2] The outline block diagram of the whole medal game machine which constitutes this game system.

[Drawing 3] The external view of the game unit which constitutes this medal game machine.

[Drawing 4] The block diagram showing the outline composition inside this game unit.

[Drawing 5] The block diagram showing the outline composition of the central control unit which constitutes this medal game machine.

[Drawing 6] The flow chart which shows the flow of the game by the main substrate which performs the game executive program stored in ROM of this game unit.

[Drawing 7] Explanatory drawing showing the flow of the data communication between these game units and these central control units in new card processing.

[Drawing 8] Explanatory drawing of the main menu screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 9] Explanatory drawing of the dungeon selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 10] Explanatory drawing of the castle selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 11] Explanatory drawing showing the flow of the data communication between these game units and these central control units in castle selection processing when the challenge of a castle is permitted.

[Drawing 12] Explanatory drawing showing the flow of the data communication between these game units and these central control units in castle selection processing in case the challenge of a castle is not permitted.

[Drawing 13] Explanatory drawing of the game screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 14] Explanatory drawing of the game end selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 15] Explanatory drawing showing the outline composition of the game system concerning a modification.

[Description of Notations]

1 Game Unit

2 Display

4 Control Lever

5a, 5b, 5c Operation button

5d Pay out button

6 Medal Input Port

7 Medal Expenditure Mouth

8 Card Insertion Output Port

9 Magnetic Card

10 Main Substrate

20 Central Control Unit

21 CC Substrate

A, B Medal game machine

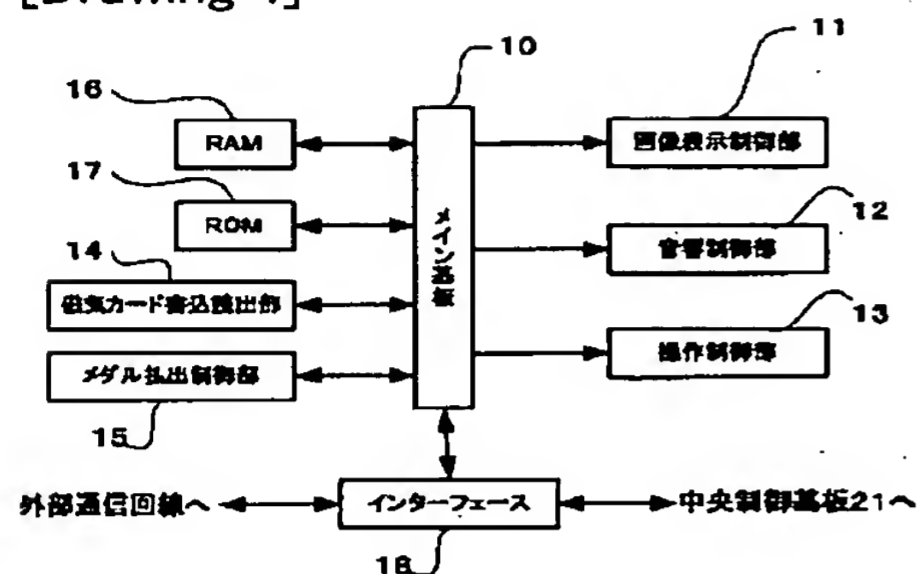
*** NOTICES ***

3. In the drawings, any words are not translated.

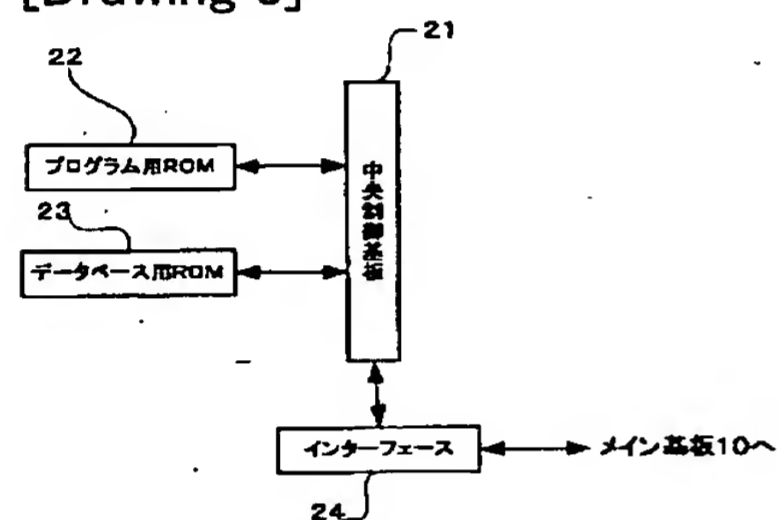
DRAWINGS

Figure 1 is a block diagram of a game system 10. A dashed box 20 encloses a central control unit and a game unit, which are connected by a bidirectional arrow. The central control unit is connected via a bus to four separate game units located outside the dashed box.

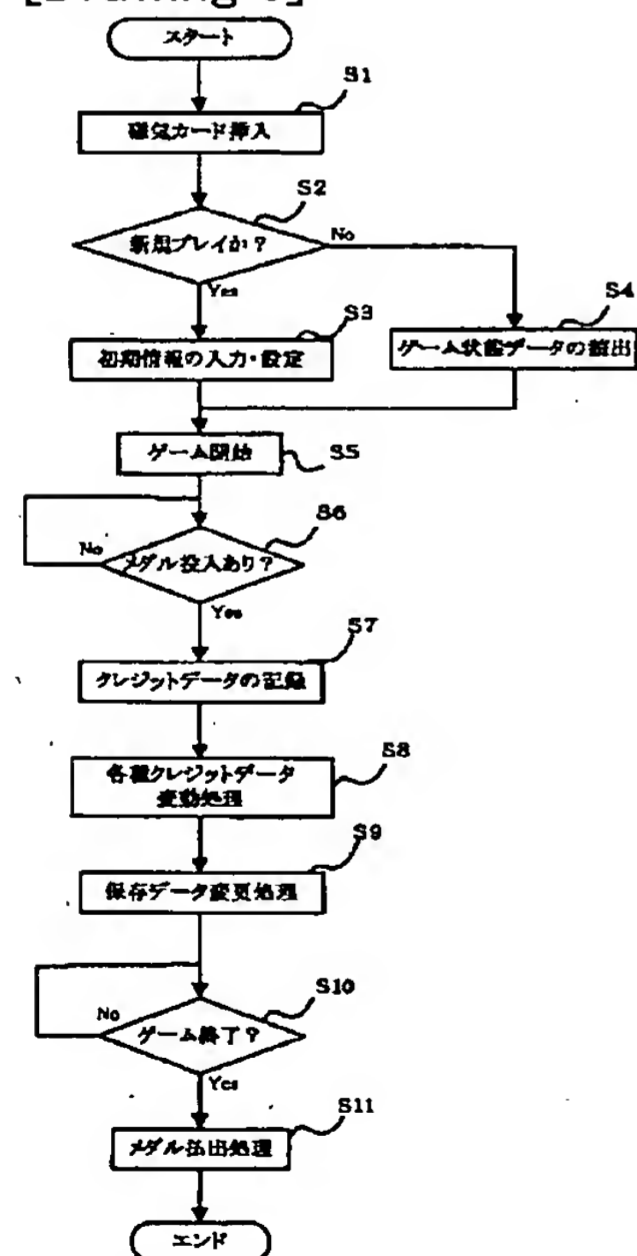
[Drawing 4]



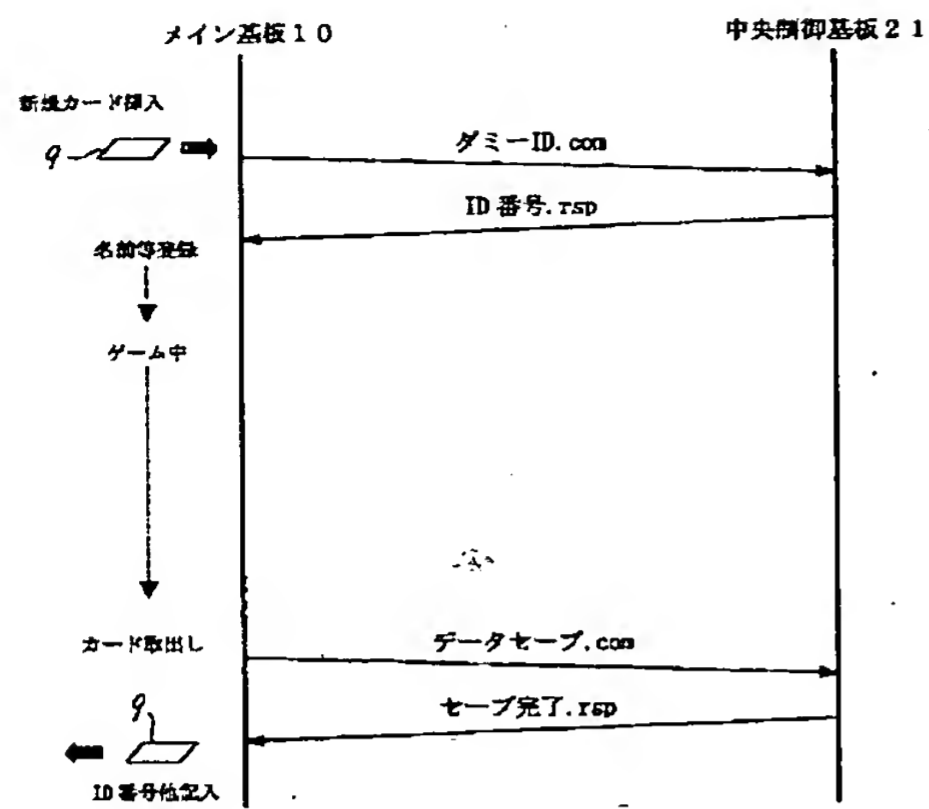
[Drawing 5]



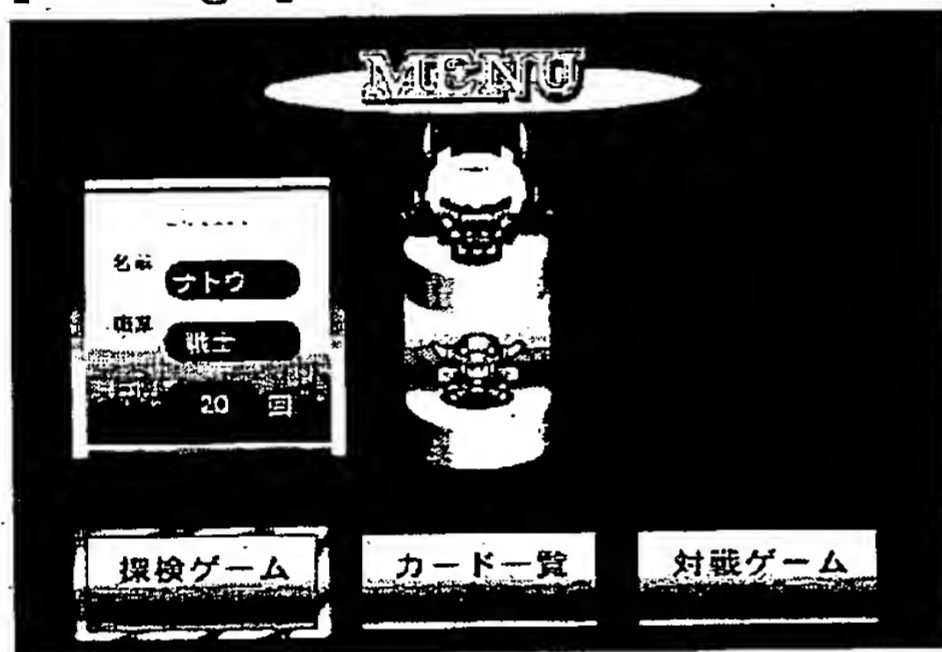
[Drawing 6]



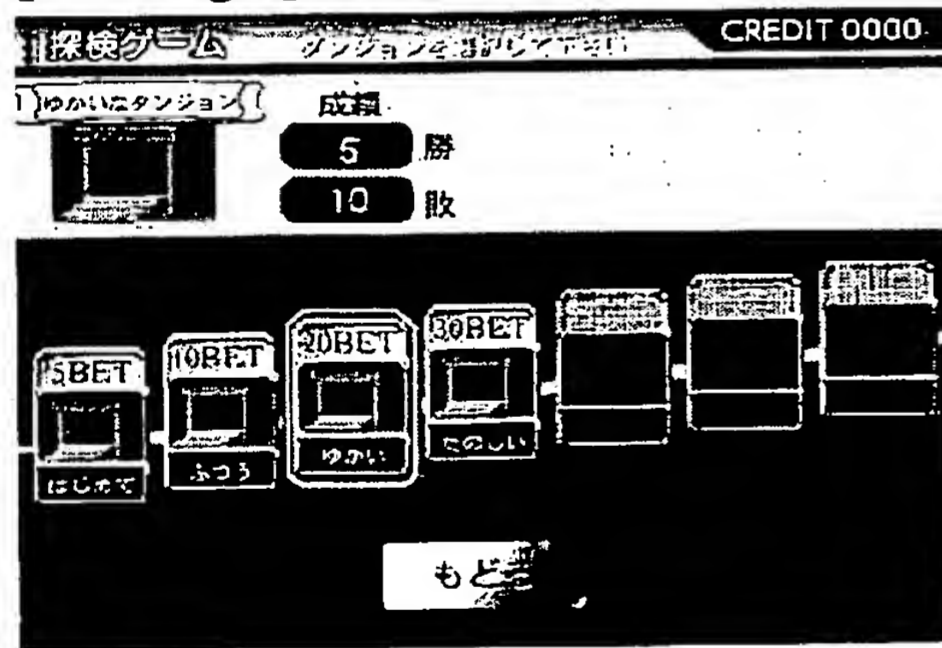
[Drawing 7]



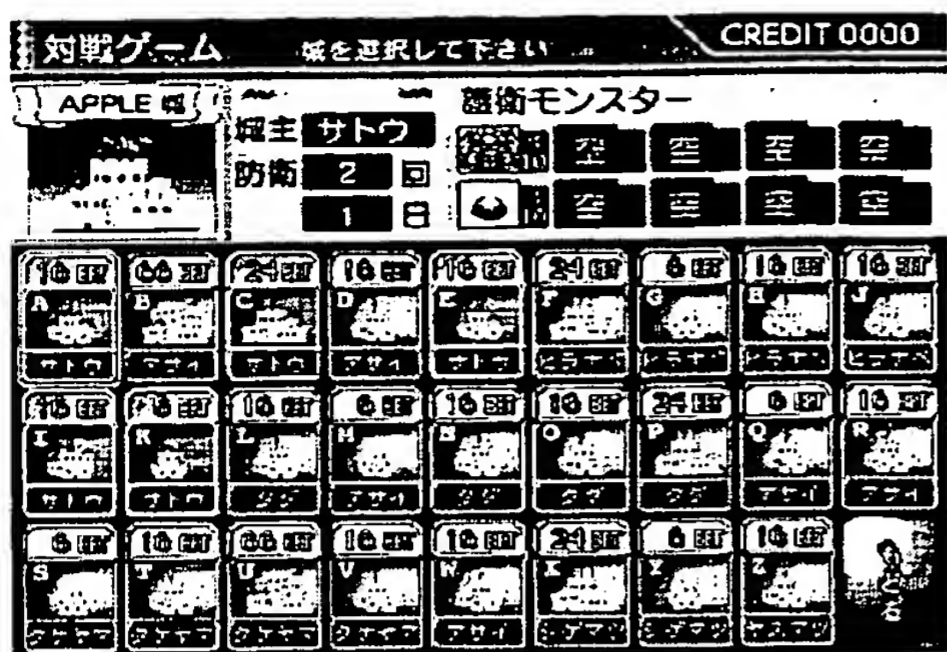
[Drawing 8]



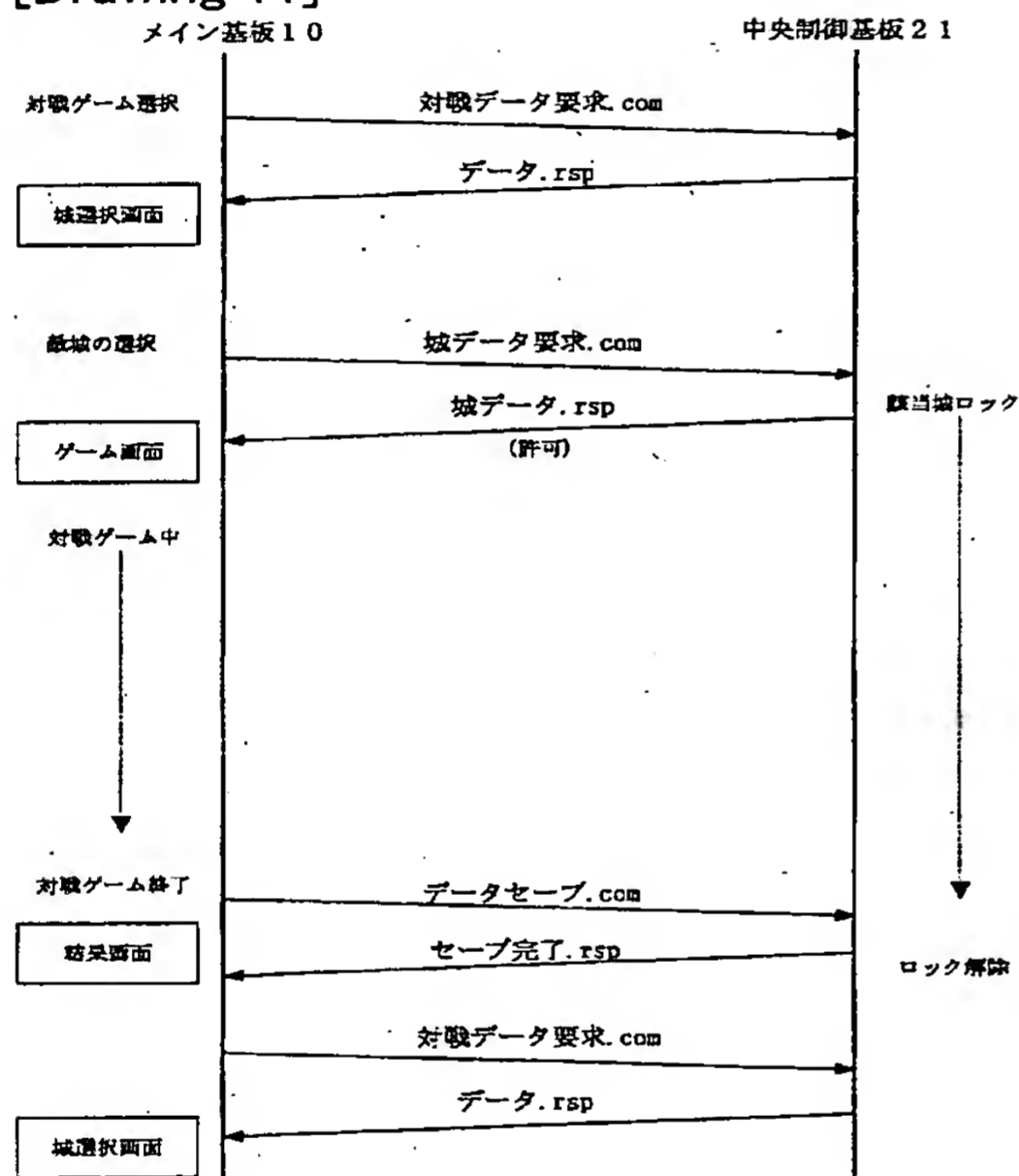
[Drawing 9]



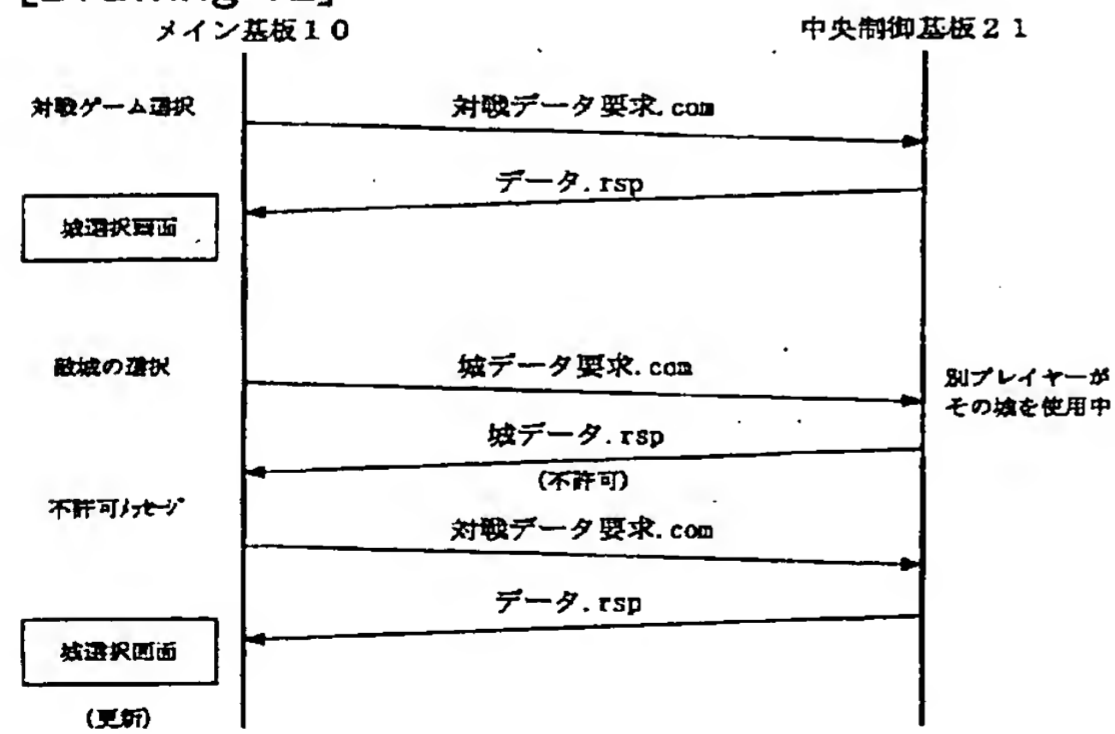
[Drawing 10]



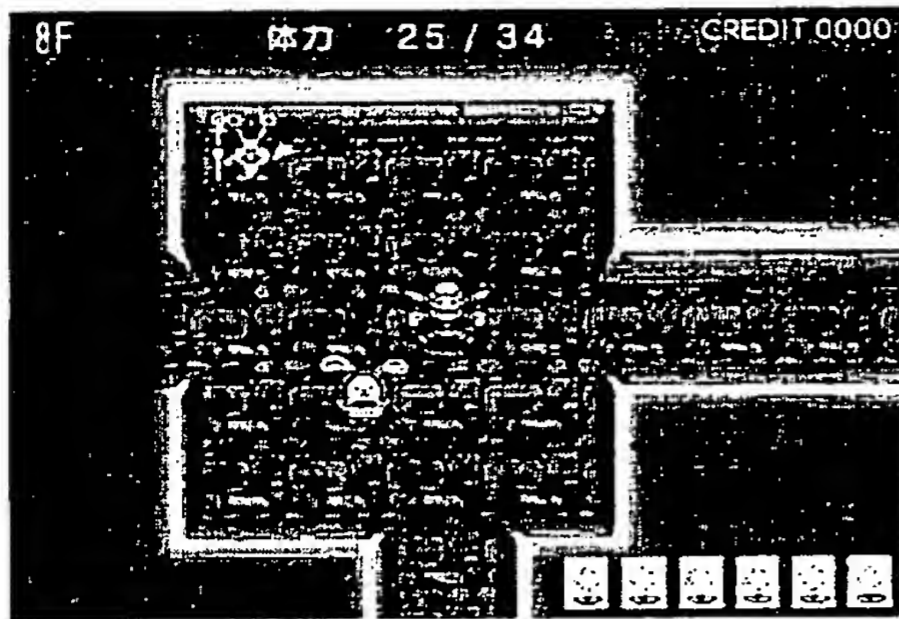
[Drawing 11]



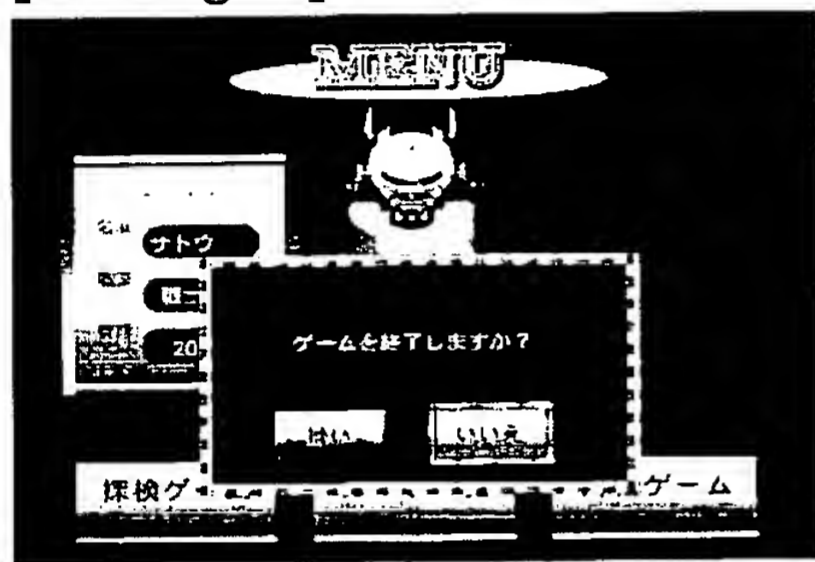
[Drawing 12]



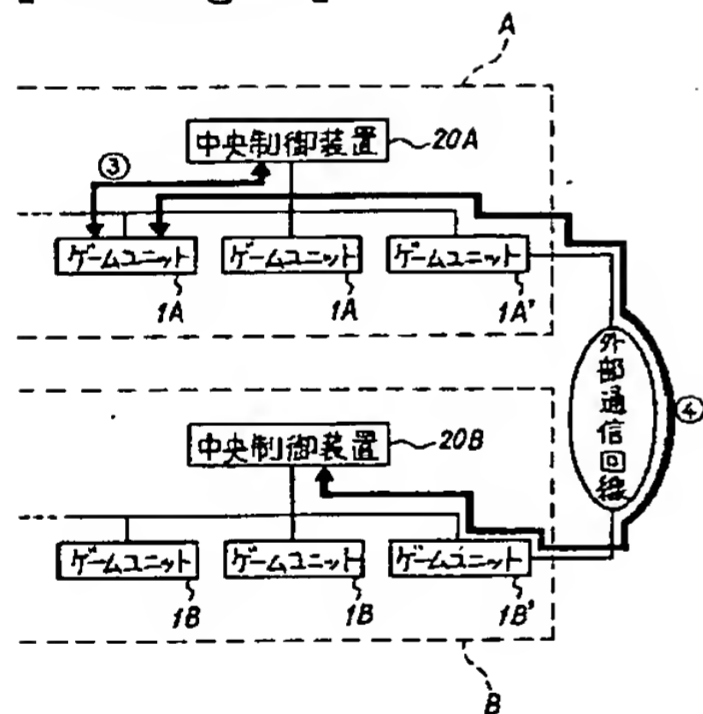
[Drawing 13]



[Drawing 14]



[Drawing 15]



[Translation done.]